SINGSTAR ROCKS! · EVOLUTION GT · TABLE TENNIS · FF IV

MEGACONS S

Nº 42 · Junio 2006 · www.elcorteingles.es

El Corte Inglés

LOS MEJORES JUEGOS EN OLAS

HITMAN BLOOD MONEY
MUERTE SILENCIOSA

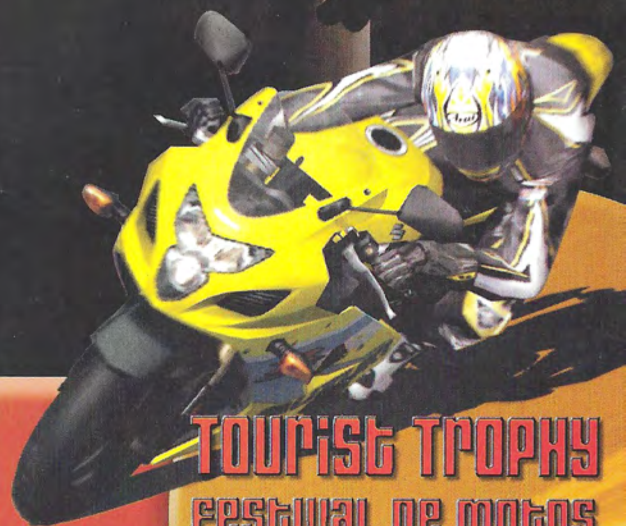
E3 2006
NUEVA ERA DEL VIDEOJUEGO

X-MEN
MUTANTES EN ACCIÓN

METAL GEAR AC!D 2
SNAKE REPITE EN PSP



BRAIN TRAINING
ABRE TU MENTE



TOURIST TROPHY
FESTIVAL DE MOTOS

NÚMERO 1 EN VENTAS DE PSP™

grand theft auto™

Liberty City Stories

PRÓXIMAMENTE PARA PLAYSTATION® 2

29.99€

WWW.LIBERTYCITYSTORIES-ELJUEGO.COM





PlayStation®2



© 2006 Rockstar Games, Inc. Rockstar Games, el logo R, Grand Theft Auto, el logo de Grand Theft Auto y el logo de A Take-Two Company son marcas comerciales y/o marcas comerciales registradas de Take-Two Interactive Software, Inc. "PlayStation" y el logo de la familia "PS" son marcas comerciales registradas de Sony Computer Entertainment Inc. Todas las otras marcas y marcas comerciales son propiedad de sus respectivos dueños. Todos los derechos reservados. El contenido de este juego es pura ficción, y no es intencionado el representar a cualquier persona, negocio u organización actual. Cualquier similitud entre cualquier personaje, diálogo, suceso o trama de este juego y cualquier persona, negocio u organización es pura coincidencia. Los desarrolladores y distribuidores de este videojuego de ninguna manera apoyan, justifican o incitan este tipo de comportamiento.

JUNIO 2006



STAFF

Realiza
Estrenos 21 S.L
C/ José Abascal, nº55,
entreplanta izda. 28003 Madrid
Telf: 91 781 89 80 • Fax: 91 577 91 09
e-mail:
megaconsolas@estrenos21.com

Consejero Delegado:
Aureo Ruiz de Villa
Director:
José María Fillol
Redacción:
Gabriel Carmona, Jotacé
Dirección de Arte y Diseño:
Raúl Blázquez
Maquetación:
Daniel Blázquez
Colaboradores:
Chema Antón, David Sanz, Galibo, Hal

Producción:
Jacobo Rufete, José Ángel Bermejo
Publicidad Madrid:
Carlos Viera
Fotomecánica:
Blázquez Bros
Imprime:
Avenida Gráfica
Depósito Legal:
M-43083-2002



Las fechas de lanzamiento indicadas en las fichas técnicas de los videojuegos son las facilitadas por las distribuidoras. Megaconsolas no se responsabiliza de posibles cambios.

La llave virtual

Una vez más la feria internacional del videojuego más importante del año, el E3 de Los Ángeles, nos ha deparado grandes y gratificantes sorpresas. Aún más, diría que grandísimas y supergratificantes (si mi permitís el palabro) sorpresas en la que posiblemente haya sido la feria más importante de la historia. Y eso que hubo también sus decepciones como la de no encontrar físicamente la PS3 (por lo que tendremos que presumir muchas cosas, aunque las demos vistas de sus juegos nos avisan de un futuro prodigioso) o la ausencia de Resident Evil 5. Pero hablemos en clave positiva, que tela hay que cortar. Empezando por el mando de PS3 que por fin se conoció en todo su esplendor y al que durante tantas horas de juego nos vamos a asir. Casi a imagen y semejanza del Dual Shock, además de su conocida virtud inalámbrica descubrimos un ingenioso sistema de detección de movimientos que va aumentar nuestra experiencia de juego a límites insospechados. Aunque para mando innovador el de Wii, la nueva consola de Nintendo, capaz de convertirse en una espada, en una raqueta o en cualquier instrumento útil según el juego. La compañía nipona suma y sigue como nadie en lo de aportar nuevas formas de entretenimiento y para todo tipo de jugadores. De hecho la Wii ya se desmarca como consola diferente, aparte de estar apoyada desde el principio por un montón de interesantes accesorios. También de lo más apetitoso es el catálogo de juegos de Xbox 360, todo un repertorio de títulos para explotar en una plataforma que ya conocíamos, pero que ahora sí que podemos certificar lo que es capaz de ofrecer en cuanto a gráficos realistas e innovadores. Simplemente jugar a Gears of War es para quedarse con la boca abierta y babeando. Estupenda la "guerra" que veremos más adelante con PS3.
En definitiva un E3 que confirma una nueva era para el entretenimiento electrónico.

J.M. Fillol



Peli y juego para reír y correr

CARS, A PUNTO DE SALIR DEL GARAJE



La "carsmanía" está a punto de comenzar y ya bullen los cilindros. La próxima película de la factoría Pixar pide cuota de pantalla y pista para correr en todas las consolas. Por si aún sabes poco de cuál es el mundo de «Cars», los coches están más vivos que nunca... respiran, piensan, actúan y sienten las emociones como nosotros. Sin embargo, no hay señal humana dentro de este universo, aunque vayan a restaurantes y a zapaterías. Claro que a tragar gasolina y a calzar neumáticos. Y en el horizonte, la prestigiosa Copa Pistón para conseguir la gloria siendo el más rápido sobre el asfalto. Pues bien, sumergido en el espíritu de aventuras y carreras del film, el videojuego te plantea más de lo mismo, aunque lógicamente te da el papel de protagonista. Partiendo de la exploración del pueblo Radiador Springs, tendremos que realizar varias actividades que van desde disputar 20 carreras en medio natural u otras 5 en circuitos, hasta participar en minijuegos basados en los mejores momentos de la película. La aventura se podrá vivir con 10 coches de la película y cuatro exclusivos para el videojuego, además de disfrutar con un modo para dos jugadores y 45 minutos de cinemática exclusivas. Va a ser genial.

Breves

Acuerdo Atari-Namco

Atari ha anunciado un acuerdo con Namco Bandai para lanzar juntos en Europa varios títulos para portátiles. Será a partir del verano de 2006 con la distribución de una serie de juegos: «Ace Combat» Advance» (GBA), «Atomic Betty» (GBA), «Popeye: Rush for Spinach» (GBA), «Sigma Star Saga» (GBA), «Rebelstar: Tactical Command» (GBA), «Dig Dug Digging Strike» (NDS).

Nueva aventura de Crash

Vivendi ha anunciado el desarrollo de «Crash Boom Bang! ». En este título, Crash y sus amigos se embarcan en una divertida carrera alrededor del mundo en busca de un premio multimillonario. El juego permitirá a los usuarios zambullirse en uno de los 40 divertidos minijuegos, así como comunicarse con sus oponentes y apostar contra ellos gracias a la novedosa "Pantalla Táctil de Comunicación".

Do you speak...?

¿Quieres aprender idiomas pasándotelo en grande? La respuesta la tendrás a mediados de junio con «Talkman», un traductor interactivo con seis idiomas para la PSP. Con este juego podremos traducir y pronunciar frases en inglés, francés, alemán, español, italiano y japonés, de la mano de un simpático "pajarraco" que se convertirá en nuestro guía.

Pau Gasol vuelve a ser la imagen de EA

UNA ESTRELLA DE NBA

Como viene siendo habitual en la franquicia «NBA Live» de Electronic Arts, Pau Gasol volverá a prestar su imagen en la versión española de la próxima edición del popular juego de baloncesto. La estrella de los Memphis Gizzlies no sólo pondrá el "careto" en la carátula (¡para ello se ha recortado su famosa barba!), sino que ha colaborado estrechamente en el proceso de desarrollo del juego. A disposición de los estudios de EA Canadá en Vancouver, Pau Gasol se sometió recientemente a una dura jornada de captura de movimientos, con "traje de luces" incluido, para que su alter ego interactivo sea su viva imagen tanto en aspecto físico como en movimientos corporales y expresiones faciales. Y es que el próximo «NBA Live 07» promete aumentar el realismo de forma exponencial en el aspecto de los jugadores y en la espectacularidad de las jugadas. El juego se lanzará en septiembre para PS2, Xbox 360 y PSP, y algo más tarde para PS3.



Nueva raza para Nintendogs

LINDO PERRITO

Después de arrasar con 360.000 unidades vendidas en España, una nueva versión de «Nintendogs» (y ya van cuatro) acaba de editarse: «Nintendogs Dálmata & Compañía». En esta ocasión podremos elegir entre veinte razas de perro diferentes, incluido las 17 aparecidas en las entregas anteriores. El jugador podrá optar por la nueva cibermascota dálmata desde el principio, así como de otras cinco disponibles. Los nuevos Nintendogs son tan reales como siempre y, cómo no, deberás acariciarlos y hablarles. De la misma manera, como si fueran perros de verdad, habrá que alimentarlos, sacarlos de paseo, limpiarlos, jugar con ellos y enseñarles trucos usando la pantalla táctil y el micrófono táctil DS. No hay que olvidar que si entrenamos bien a nuestro perro podremos desbloquear docenas de secretos. Si en su día no jugaste a este brillante título para DS no pierdas la oportunidad de hacerlo ahora a partir de este mes de junio.



TOP TEN VENTAS

El Corte Inglés

1. Animal Crossing DS
2. FIFA Street 2 PS2
3. Nintendogs Labrador DS
4. El Padrino PS2
5. Daxter PSP
6. Dragon Quest VIII PS2
7. Formula 1 2005 PS2
8. Eye Toy 3 + Cámara PS2
9. FIFA Street 2 PSP
10. Buzz: El Gran Reto + Buzzers PS2



LA GUERRA DE SANGRE HA COMENZADO

ULTRAVIOLETA

ULTRAVIOLET

ESTRENO 16·JUNIO·06

SCREEN GEMS PRESENTA UNA PELICULA DE KURT WIMMER MILLA JOVOVICH "ULTRAVIOLET" CAMERON BRIGHT NICK CHINLUND Y WILLIAM FICHTNER REPARTO JUSTINE BADDELEY Y KIM DAVIS WAGNER C.S.A. MUSICA KLAUS BADELT DISEÑO DE VESTUARIO JOSEPH PORRO EDITOR WILLIAM YEH DISEÑO DE PRODUCCION CHOO SUNG PONG DIRECTOR DE FOTOGRAFIA ARTHUR WONG NGOK TAI, H.K.S.C. PRODUCTORES EJECUTIVOS T.C. WANG Y CHARLES WANG PRODUCTORES EJECUTIVOS TONY MARK SUE JETT PRODUCIDA POR JOHN BALDECCHI ESCRITA Y DIRIGIDA POR KURT WIMMER

SCREEN GEMS

www.SonyPictures.es

www.ultravioleta-sony.es

SONY PICTURES RELEASING DE ESPAÑA S.A.

E3: BIENVENIDOS A LA NUEVA GENERACIÓN

Siempre vamos al E3 sabiendo que durante una semana nos dedicaremos por entero a los videojuegos. Todas las compañías se esfuerzan por sorprendernos y tener a nuestra disposición cientos de nuevos títulos. Pero este año prometía ser especialmente importante en los más de diez años que viene celebrándose la feria.







Mientras que Sony mostraba por primera vez cómo será definitivamente PlayStation 3, con la que intentar conquistar por tercera vez el mercado mundial, Microsoft daba el contragolpe, demostrando de todo lo que es capaz, cuando lleguen sus competidores a final de año dándoles doce meses de ventaja. Por su parte Nintendo se reafirma en la línea que Satoru Iwata, su presidente, está trazando en los últimos años: Jugabilidad en estado puro capaz de atraer a todo tipo de público. Esto es lo más importante que nos ha deparado el E3.

SONY

Grandes ausencias en un año que debería ser el que PlayStation 3 mostrara lo mejor de sí misma. Algunas compañías no han recibido los kits de desarrollo definitivos con todas las características de PlayStation 3, por lo que muchos juegos multiplataformas se limitaron a su versión Xbox 360 y otros exclusivos como «Devil May Cry», «Tekken» o «Kill Zone» no serán mostrados hasta que sean jugables y con el aspecto gráfico definitivo. «Heavenly Sword» fue la gran sorpresa del stand de Sony, visualmente impactante y con una jugabilidad directa y muy acertada. «The Eye of Judgement» mostraba las futuras aplicaciones que tendrá el EyeToy. Mención aparte merecen «Warkhawk», único juego por el momento que hace uso del giroscopio del nuevo DualShock, y un «Gran Turismo HD» creado en exclusiva para la feria..



Cuestión de precios

PlayStation 3 llegará a todo el mundo el próximo mes de noviembre en dos packs, uno más básico con BluRay y disco duro de 20 GB a 499 € y otro más completo, con 60 GB, salida HDMI, lector de tarjetas y WiFi integrado a 599 €. Un precio a priori algo elevado para los que sólo quieran la consola para jugar, pero realmente competitivo si tenemos en cuenta el lector BluRay. Los primeros reproductores en este formato llegarán a un precio muy elevado comparado con todo lo que reúne PlayStation 3.







Vuelve Snake

El tráiler de «Metal Gear Solid 4» se proyectaba con regularidad, y conseguía parar en seco a todo el que pasaba por delante, arrancando un ensordecedor aplauso del respetable. El habitual tratamiento cinematográfico al que Hideo Kojima nos tiene acostumbrados era llevado al máximo en una puesta en escena sobrecogedora. Un renovadísimo Raiden –personaje no jugable en esta ocasión- y un Snake muy mayor, cansado de las guerras genéticas y nanotecnológicas que asolan el mundo, terminaba el vídeo pegándose un tiro en la boca. Estremecedor.





En PSP echamos un vistazo retro a «Ghost'n Goblins». La última edición de este clásico para la portátil aporta espectaculares gráficos poligonales.

Indiana Jones

Como ya nos tiene acostumbrados tanto en el cine como en los juegos, el héroe se embarcará en una aventura con mucha acción y exploración. En el E3 se pudo ver una demo que mostraba una física en los personajes sensacional.





En «Heavenly Sword» controlaremos a Nariko, una ninja que maneja la poderosa espada celestial que se transforma en tres tipos de armas.

«Final Fantasy XIII» llegará por duplicado: la versión normal siguiendo la línea RPG y un nuevo "Versus XIII" como título de acción. La licencia de la fórmula 1 sigue presente con «F1 '07 », rozando un nivel de realismo muy inmersito. Electronic Arts mostraba el realismo con que se mueven y reaccionan los jugadores en «NBA 2007», una auténtica pasada. Otro gran título fue «Assassin's Creed», de los padres de «Prince of Persia» que nos dejó literalmente con la boca abierta. Hará especial hincapié en la inteligencia artificial y la interacción real con todos los personajes que veamos en el juego.

PSP también estuvo muy presente en la feria, demostrando que puede abarcar un catálogo muy completo independiente de conversiones multiplataforma: «Tekken Dark Resurrection» sacaba todo el jugo portátil, «LocoRoco» resultaba ser tremendamente original y el miedo más puro llegaba de la mano de «Silent Hill: Origins». Juegos retro como «Ultimate Ghost & Ghoblins» que revivía lo mejor del clásico ahora en nuestras manos, o el salto a PSP de «Killzone Liberation» con un toque táctico en tercera persona. Por último, un codiciado «Metal Gear Solid: Portable Ops» que custodiaba el propio Hideo Kojima sorprendió a los pocos privilegiados que pudimos probarlo.

MICROSOFT

Llamada a ser el nexo entre la vieja y nueva generación de consola, ha superado su primera etapa en la que convivir con títulos desde PlayStation 2, incapaces de optimizar el rendimiento de Xbox 360. En esta segunda hornada ha acaparado el mejor catálogo del E3, juegos incluso capaces de llamar la atención por encima del trailer de «Halo 3» o el anuncio de la exclusividad temporal de «Gran Theft Auto IV».

Prácticamente todas las third party mostraron desarrollos para Xbox 360: «BioShock», un shooter que transcurre en una misteriosa ciudad subacuática inspirada en los años 40. El nuevo «Indiana Jones: First Expedation»,



Xbox 360
Aunque ya era conocida en plaza, no ha dejado de sorprender con un catálogo de juegos de lo más granado, nuevos accesorios como el DVD de alta definición y las nuevas posibilidades de Xbox Live!



Expansiones por doquier

Además del todo software mostrado para Xbox 360, se anunciaron nuevos accesorios, como una cámara para realizar videoconferencias, comunicarnos con nuestros rivales a través de Xbox Live o capturar nuestros rasgos e incorporarlos a los juegos. Microsoft tampoco quiere quedarse atrás en la guerra de formatos ópticos, y presentó el lector de HD-DVD para Xbox 360, que se usará única y exclusivamente para la reproducción de películas. Puede que un futuro la máquina lo incluya de serie, pero todos los juegos seguirán distribuyéndose en DVD de doble capa compatibles con todas las Xbox 360 del mercado.

incluirá el motor de físicas patentado de LucasArts, Euphoria, capaz de recrear animaciones de los personajes y materiales como madera o metal de forma completamente realista. «Too Human», que nos enfrentará con dosis filosóficas a un mundo dominado por máquinas según Silicon Knights.
La apuesta más original corrió a cargo de Rare y su «Viva Piñata», un título tan único como divertido. Capcom sigue con los zombies –aunque Resident Evil 5 estuvo ausente-, pero enfocados de otra forma en un agobiante «Dead Rising». Un inminente «Ninety-Nine Nights» –N3- de la mano de Hironobu Sakaguchi daba el toque de RPG al futuro catálogo de XBox 360. Microsoft ha conseguido establecerse con excelentes títulos exclusivos como «Fable 2», «Blue Dragon» o «Forza MotorSport 2» y un gran apoyo externo con juegos como «Prey», «Alone in the Dark», «Splinter Cell: Double Agent» o «Pro Evolution Soccer 2007».

NINTENDO

Con un nombre propio tan escueto como Wii se presentó la "revolución" de Nintendo. No pudimos evitar dibujar una sonrisa al ponernos por primera vez a manos del Free Hand Controller. Wii tendrá dos líneas de títulos. La primera es la de las licencias habituales dirigida a los jugadores clásicos. «The Legend of Zelda: Twilight Princess», finalmente sí tendrá una versión adaptada a Wii, con mejor apartado gráfico, 16:9 y 480p. «Super Mario Galaxy» mostraba un acabado excepcional, con un control único y un aspecto visual muy cuidado. «Metroid Prime 3: Corruption» marca una línea de cuán preciso será el control de los FPS en Wii.
Y el segundo tipo de juegos será los que se juegan a una mano. En Wii Sports simularemos ser tenistas, golfistas o bateadores profesionales imitando los golpes como se ejecutan en la realidad. «WarioWare Smooth Moves» era el título que mejor demostraba todas las posibilidades del nuevo mando cogiéndolo de mil maneras. UbiSoft nos proponía con «Red Steel» un perfecto equilibrio



Viva Piñata
Rare se sacó de la manga la propuesta más original con este divertido título a lo «Animal Crossing», en el que el jugador irá "plantando" en su jardín alguna de las 60 especies de piñatas.





Gears of War
Ha sido considerado por todos como el mejor juego de la feria por su poderío gráfico y jugabilidad a prueba de bombas. Verlo para creerlo.

De los padres de Unreal

Gears of War llegará estas mismas navidades para Xbox 360 y sin duda será el lanzamiento que compita con la llegada de PlayStation 3 y Wii. A la presentación en el evento previo de Microsoft, donde el apartado gráfico dejó a todos con la boca abierta le siguió una demo privada que confirmó que estábamos frente al mejor título del E3. Un multiplayer de 16 personas nos enfrentaba por bandos con un gran aliciente táctico y una jugabilidad que permite disfrutar del título desde el primer momento.





MotoGP'06

CAMBIA DE ÁNGULO

TAMBIÉN DISPONIBLE PACK CONSOLA XBOX 360 + MotoGP'06









Game and Software ©2006 THQ Inc. MotoGP™ '06 and ©2006 Dorna Sports, S.L. MotoGP and related logos, characters, names, and distinctive likenesses thereof are the exclusive property of Dorna Sports, S.L. and/or their respective owners. Used under license. All Rights Reserved. Developed by Climax Racing. Climax Racing and its logo are trademarks and/or registered trademarks of Climax Racing Ltd. THQ and the THQ logo are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All Rights Reserved. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox Live, and the Xbox, Xbox 360 and Xbox Live logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries.

WWW.MOTOGPTHEGAME.COM



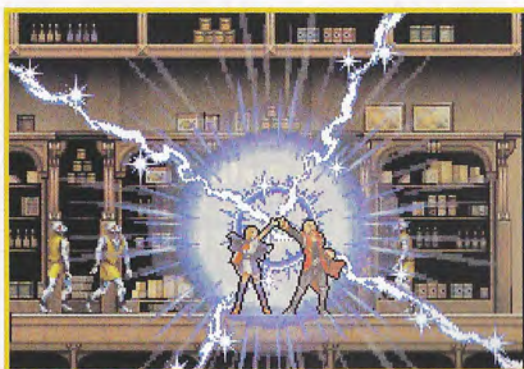
CLIMAX



XBOX LIVE

Jump in.

XBOX 360



Castlevania DS
La enésima resurrección de Drácula es la esencia argumental de «Castlevania Portrait of Ruin». Lo más novedoso será la posibilidad de manejar varios personajes e intercambiarlos cuando queramos según la situación.



Red Steel
UbiSoft explota estupendamente el potencial del mando de Wii en «Red Steel», un título que alcanza gran equilibrio entre acción en primera persona con movimientos cortos y precisos mezclados con luchas con ¡katanas!

entre acción en primera persona con movimientos cortos y precisos mezclados con luchas con katanas en la que agitar el mando el aire. «Dragon Ball Z Budokai Tenkaichi 2» servía para imitar los golpes con ambas manos. Otros juegos como «Sonic Wild Fire», «Tony Hawk: Downhill Jam» o «Excite Truck» nos invitaban a coger el mando de lado y girar simplemente inclinando el pad hacia derecha o izquierda. «Super Smash Bros. Bwarl» se mostró sólo en vídeo, teniendo como invitado de honor al mismísimo Snake.
En lo portátil, mucho y muy variado. Todo se mostraba en Nintendo DS Lite, acentuando aún más su calidad visual. «The Legend of Zelda: Phantom Hourglass» se erigía como el más deseado, una mezcla del clásico 2D de la saga con el excelente motor gráfico de «Wind Waker». La nueva entrega de «Castlevania: Portrait of Ruin» mostraba una evolución frente a «Dawn of Sorrow», «StarFox DS trasladaba lo mejor del clásico con opciones táctiles perfectamente implementadas, y el regreso de «Yoshi's Island 2» también acaparó muchas colas. ¡Y muchos más! «Mario Hoops 3on3, «Mario Vs Donkey Kong 2», «Point Blank DS», «Final Fantasy III», «Pro Evolution Soccer DS»...
PlayStation 3 y Wii tendrán un lanzamiento mundial de cara a navidades, dejando a Xbox 360 un colchón de un año realmente vital. La lucha de la nueva generación se antoja más interesante que nunca: Microsoft potenciará todo el apartado online de Xbox 360, explotando Xbox Live, permitiendo incluso que los jugadores se enfrenten en una misma partida desde 360 o PC indistintamente. Sony mostrará poco a poco su potencial y su apuesta por el BluRay puede ser la clave en los primeros años de PlayStation 3. Nintendo se centrará en la jugabilidad de títulos únicos inviables en otras máquinas además de las mejores sagas de ayer, hoy y siempre. La guerra, afortunadamente, no ha hecho más que comenzar.

Más que una consola



La convergencia tecnológica ha estado muy presente en la feria. Sony utilizará a PlayStation 3 como lanzadera de su nuevo formato óptico y permitirá la descarga online de videoclips a los que ponerle nuestra voz en la evolución del nuevo SingStar. Microsoft apuesta más fuerte que nunca por Xbox Live: descarga de contenido adicional, juegos clásicos en la parte de Arcade, conexión con Windows Vista y Mobile... Nintendo daba la sorpresa con "Wii Connect24". La consola estará conectada a Internet las 24 horas del día aunque la apaguemos –se quedará en stand by-, abriendo nuevas posibilidades que no dudamos que la compañía sabrá exprimir en títulos como Animal Crossing.



Yoshi
Nuevamente en acción plataformera, Yoshi tendrá que rescatar a un grupo de niños en apuros. Menos mal que cuenta con la ayuda de Mario, Peach y Donkey Kong, aunque en versión "bebé".



Para todos los públicos

Wii está llamada a ser algo único, accesible a todo tipo de jugador, lejos de la convergencia tecnológica por la que abogan sus competidoras. "Playing = believing", jugar es creer. Wii suena a gadget electrónico, lejos de una generación de más de veinte años de Nintendo haciendo consolas. Pequeña y versátil, con parte de su catálogo dirigido al jugador no habitual y un precio inferior a los 250 dólares la hace accesible para el público masivo. Su gran problema será la carga gráfica, claramente inferior a PS3 y 360.



La vida es móvil. Móvil es Vodafone.

Sólo **Vodafone live!** incorpora el ataque furia asesina

X-MEN
LA DECISIÓN FINAL
Sólo en cines



Vodafone live! con 3G
Sharp 770SH

Con **Vodafone live!** disfrutarás en exclusiva del videojuego de la película X-Men La Decisión Final.

Lobezno, Tormenta, Mística y el Profesor X cuentan contigo en su lucha contra el mal. La última batalla se libra en tu **Vodafone live!**

Encuéntralo en tu **Menú Vodafone live! → Juegos**

Recuerda que sólo pagas 50 cénts. al entrar al Menú y navegas gratis sin límite.

Infórmate en el 1444 o en www.vodafone.es/live



Precio por descarga: 3€ para Vodafone live! Precio de navegación: 50 céntimos por cada conexión. Fuera del Menú Vodafone live! 50 céntimos por conexión hasta 512 kb. El precio de conexión incluye todo el tráfico de datos y el acceso a contenidos gratuitos. Imp. ind. no inc. TM and © 2006 Marvel. © 2006 Fox. © 2006 Activision.






ACTIVISION

vodafone

MOTO GP 06

Aunque tengan la mitad de ruedas que un coche, las motos son el doble de divertidas. Tradicionalmente menos populares que los 'racers' de coches, los juegos que tienen como protagonistas a las motocicletas están experimentando una revalorización que ya quisieran los accionistas en bolsa. La saga que mejor ha reflejado el deporte de las dos ruedas y que siempre ha mantenido un nivel sobresaliente es sin duda la de «Moto GP» de THQ. Para quienes no la conozcan, decir que los chicos de THQ siempre han apostado por una conducción realista y exigente pero muy divertida, decorando el pastel con unos apartados técnicos a la última. Lo que viene a ser la cuarta entrega, «Moto GP '06», confirma en Xbox 360 la experiencia acumulada en los excelentes títulos anteriores y supone un salto de gigante en apariencia gráfica. Para empezar a jugar hay que olvidarse de esos malos vicios de acelerar y frenar sin más, hay que volver a la autoescuela: en estas motos importa la inercia, freno delantero y trasero, y por supuesto la inclinación. Cuando cojamos el pad por primera vez nos estaremos rompiendo el espinazo curva sí y chicane también (los accidentes son hiperrealistas), pero una vez dominado el asunto podremos disfrutar con auténticas virguerías en adelantamientos o apurando en las curvas. Pero todo eso lo conocíamos de antes; la parte novedosa viene en los impresionantes gráficos, que reflejan con todo detalle no sólo circuitos de competición reales sino localizaciones urbanas mucho más espectaculares. La sensación de velocidad, incrementada gracias a efectos de distorsión, junto con unos motociclistas montados en misiles tierra-tierra perfectamente recreados nos han abierto mucho el apetito en esta versión preview. Start your engines!









Y cuanto más acelero...

Este viejo proverbio popular referente a las motos cobra mayor sentido en el título que nos ocupa. Apurar excesivamente en las curvas, adelantar en plan kamikaze o arriesgar en muchas maniobras casi siempre tendrá como resultado una colección de tatuajes en forma de moratón por todo nuestro cuerpo virtual. El potentísimo motor de colisiones hace que no haya dos accidentes iguales, la mayoría con terribles consecuencias si fuesen de verdad. Pero bueno, no se pagan sesenta y pico eurazos para ver a nuestro jugador escayolado en un hospital, ¿no? Así que levántate y corre, Lázaro.







16 motos mejor que 1

En multijugador online hasta 16 moteros se pueden juntar en frenéticas carreras, ya sea por circuitos o por las calles de Tokio. La fluidez en el discurrir de las competiciones marca de la casa se mantiene intacta en este modo, y la posibilidad de elegir entre las máquinas de competición o sus "equivalentes" de calle añade mucha más variedad. Además, los que ya disfrutéis del servicio online Xbox Live, podéis descargaros una completa demo con 2 circuitos (Mugello y Tokio) y jugarlos tanto en solitario como a través de la red, y todo sin pagar un céntimo.

Compañía: THQ Género: Conducción Lanzamiento: Junio Cibercontacto: www.motogp.com
Plataformas: Xbox 360 + 3 años

Una película de Hayao Miyazaki
ganador del Oscar® por "El Viaje de Chihiro"

El Castillo Ambulante

Nominada al Oscar® 2006
Mejor Película de Animación

En DVD
el 14 de JUNIO

¡DVD CARGADO DE EXTRAS!

En una exclusiva CAJA METÁLICA



EDICIÓN 1 DISCO



EDICIÓN COLECCIONISTA 2 DISCOS

スタジオジブリ作品

www.dvd.aurum.es

X-MEN EL VIDEOJUEGO OFICIAL

La patrulla más dicharachera regresa a rebufo de su blockbuster peliculero. Nuevos mutantes y habilidades y un argumento fetén serán sus mejores armas.

Afila el adamantium, fiera. Porque, oh sorpresa, la tercera entrega "oficial" de los mutantes más célebres del planeta aterriza con las garras bien poderosas al hilo de su megaestreno (al ladito de «El código Da Vinci» y con «Vecinos invasores» echando el aliento). La verdad es que le venía bien a la fanquicia un poco de energía extra, aunque sea procedente de las vitaminas del filme de marras, porque el último título "alternativo", ese «Wolverine's Revenge», tenía la uñas de esmalte de todo a sesenta céntimos y la osamenta de vibranium, o de cartón-piedra. Y eso que el aún reciente y multidisciplinar «X-Men Legends» sí que tuvo su aquél, principalmente porque bebía en fuentes comiqueras y primordiales. Por eso Activision se ha puesto las pilas y han encargado el regalito a Z-Axis, que ha obrado un buen trabajito argumental al enganchar y puenterar la anterior entrega con ésta, un poco como «Las guerras clon» que fue la bisagra entre el episodio 2 y 3 de «Star Wars», si a estas alturas las bobaducas de tío Lucas nos importan un pimiento. Así, arrancamos justo desde el final de «X-Men 2», con Jean Grey en plan Agustina de Aragón y mártir, y los Xavier's boys, ayudados con Magneto, placando a William Striker y su siniestro plan de construir una letal fotocopia de Cerebro en pleno Lago Alkali. Pero HYDRA es HYDRA, y mala hierba nunca muere. Conectando esta trama se cuelga otra más que define esta «Decisión Final»: nada menos que una medicina para los mutantes, que pueden convertirse en humanos corrientes y molien-

Primeras plumas

Considerando que el desarrollo del juego es completito pero poco original, se agradece el esfuerzo argumental de esta versión. No en vano, el libreto corresponde a dos nombres propios como Zak Penn y Chris Claremont. El primero es un "ascendente" guionista de Jolibú con interesantes títulos como "Tras la línea enemiga" o "Sospechoso cero" aparte de la historia original de «X-Men 2» e intervenir en esta última entrega en la gran pantalla. Incluso ha intervenido en el último «Spy Hunter» y se dice que escribe la secuela de «Hulk». El segundo es toda una leyenda del cómic, creador de personajes como Mística, Pyro o Mojo (aparte de renovador de Lobezno) y veterano de «Uncanny X-Men» desde 1975 a 1991. Lástima que su especialidad, los personajes femeninos, calienten banquillo y no corazones en este juego.



Lobezno volverá a concitar las preferencias de los jugadores armado con sus letales cuchillas.

Valoración

Gráficos



Jugabilidad



Sonido/FX



Originalidad

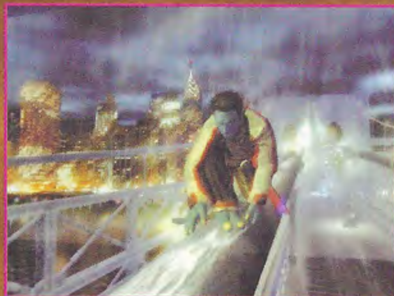


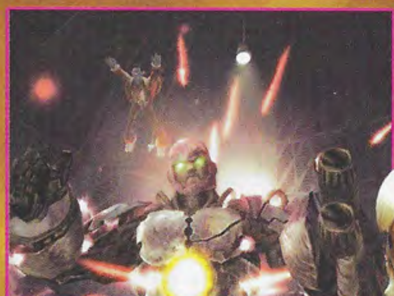












Ficha Técnica

Compañía
Activision

Género
Acción

Lanzamiento
Junio

Dirigido a ...
+ 12 años

Cibercontacto
www.x-mengame.com





tes, lo cual desencadena todo tipo de iras y chanchullos, amén de cismas entre los seguidores de Xavier y Magneto.

Pocos, pero potentes

Quizá puede frustar el hecho de que, en una peli de la patrulla X donde aparece hasta el apuntador, solamente nos tengamos que centrar en tres personajes: el esperadísimo Rondador Nocturno, Hombre de Hielo y el all star Lobezno. Pero Z-Axis tiene respuesta para todo: "Si ponemos a dos personajes de parecidas características y mecánica como Lobezno y Coloso, igual se puede pensar que son uno solo con dos trajes distintos". Razón no les falta, y más cuando nos metemos en harina y comprobamos que algunos niveles (de un total de 28 misiones, más algunos extras) están diseñados para las habilidades de uno de ellos y solamente uno. Por ejemplo, Lobezno y sus combos se adaptan como un guante a las luchas estratosféricas contra Dientes de Sable o incluso la Dama Mortal, con su contador de furia que deja a sus enemigos como compota de ciruela. Por su parte, Rondador y su teletransporte (gaseoso y aerofágico, en fin) se amolda a las misiones más sigilosas y exploradoras (siempre que Coloso le eche un cable), mientras que Hombre de Hielo podrá lanzar sorbetes de limón que dejarán gélidos a enemigos como serpientes de fuego. En fin, cada uno a lo suyo, y todos con un sistema de mejora que nos permitirá darle más caña a algunas habilidades. Unos gráficos solventes (aunque las animaciones destacan), una cinemática extraída del motor del juego y no "copiada y pegada" de la peli y un buen tono muscular en general definen un juego que, sin descubrir América ni mucho menos, mantiene el tipo de interés en la comunidad mutante (que también se traga casi todo lo que le echan, así de agradecida es). Muta y vencerás, truhán.

Traje de homenaje

Quizá para celebrar el brochazo de oro de la saga, merece la pena disfrutar de algunos escenarios del juego, que homenajean los de sus antecesores. Por ejemplo, esa Estatua de la Libertad highligh de la primera parte de la franquicia, o ese Lago Alkai que lució cosa fina en la segunda. Aparte, también destaca el cuidado y detalle de otras localizaciones urbanas, submarinas o hasta algún templo japo. Eso sí, los mejores niveles se los lleva de calle el Hombre de Hielo.



Guía de juego

Pocas dificultades presenta un juego que es en realidad un perfecto sumario de una franquicia bien ensamblada y veterana, sobre todo en su vertiente "peliculera". Las misiones serán claras y directas, aun-



que será en las que intervenga Rondador Nocturno donde podremos descubrir más gadgets ocultos y más miga. Desde luego, los fans de Lobezno lo tendrán chupado, ya que su modus operandi en plan beat'em up está calcadito al de «Wolverine's Rage», aunque con algunos movimientos nue-



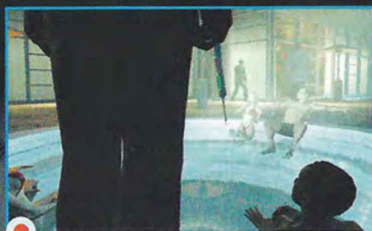
vos. Ojo a los "mutantes secundarios" que podrán acudir a nuestra petición de árnica. Quizá el manejo del Hombre de Hielo sea el que más requiera de nuestra pericia, sobre todo a la hora de dirigir sabiamente el camino gélido. Pero en realidad, poco que rascar y que darle al coco. Así que, a jugar y machacar sin remisión, mutantes.



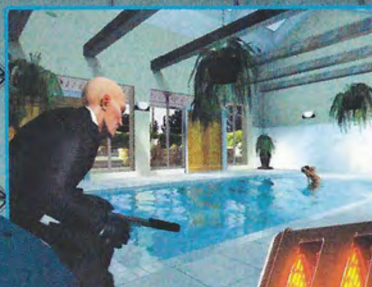
HITMAN BLOOD MONEY

Ficha Técnica

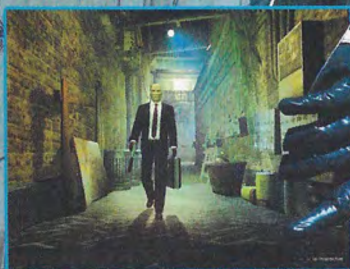
Compañía
Eidos
Género
Acción
Lanzamiento
Mayo
Dirigido a ...
+ 18 años
Cibercontacto
www.hitmanbloodmoney.com


Los "encarguitos" pueden realizarse en los lugares más peculiares.

Se dice que el asesino siempre vuelve al lugar del crimen, y ese parece ser el caso del Agente 47, que acecha una vez más en nuestras consolas con el cable de estrangular bien tenso y el fusil de precisión a punto.

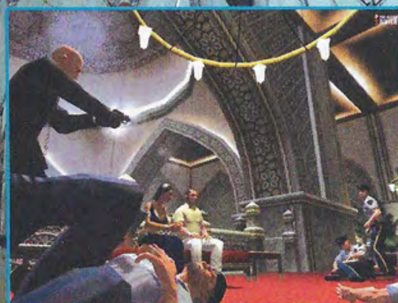


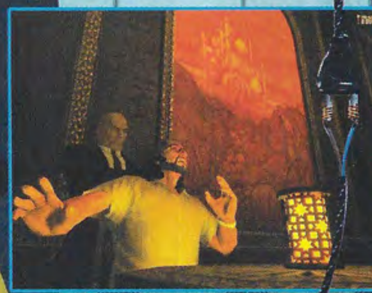
Pocos juegos se adaptan tan bien al concepto de acción sigilosa como los de la serie Hitman. Aquí, tu papel es el de un asesino a sueldo y tienes que llegar hasta la persona que te han encargado eliminar procurando armar el menor revuelo posible. Con «Hitman: Blood Money», la cuarta entrega de esta franquicia, los niveles de virtuosismo alcanzan cotas insospechadas gracias a un formidable apartado gráfico y un diseño de niveles abierto y creativo que te permite volver a jugarlos varias veces hasta descubrir todos sus entresijos.



El modus operandi

La acción transcurre desde una perspectiva en tercera persona. El Agente 47 comienza cada misión con el equipamiento que elijas dotarle, a partir de un nutrido arsenal que puedes mejorar con el dinero que ganes. A partir de ahí, te las tienes que ingeniar como puedas para llevar a buen término el asesinato, como si se tratara de un macabro rompecabezas. Además de armas de todo tipo, cuentas con otras herramientas más sutiles, como lanzamiento de monedas para distraer









Ranking online

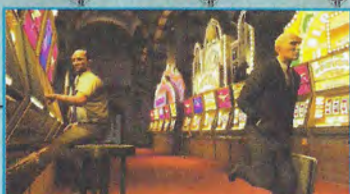
▶ El apartado online del juego está cubierto por un sistema de clasificación mundial en el que puedes comparar tus estadísticas con las de otros jugadores. Al realizar el análisis no pudimos probarlo (el juego no había salido todavía a la venta), pero Eidos incluso anuncia planes de premiar a los mejores jugadores en las diversas categorías (como mejor pagado, más buscado, más rápido, más preciso, etc). Lo mismo de aquí a unos meses descubrimos quién es el mejor asesino virtual del mundo...





Al agente 47 le vale todo con tal de matar lo más en silencio posible.







Valoración

Gráficos



Jugabilidad



Sonido/FX

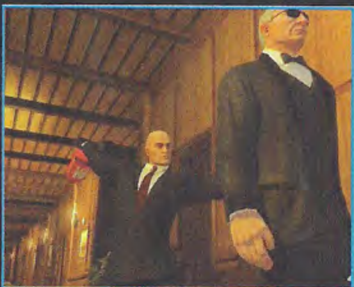


Originalidad



Notoriedad

▶ Una de las principales novedades del sistema de juego es el sistema de notoriedad: Cuanto más chapucero seas a la hora de completar un trabajo, más difícil (y costoso en términos monetarios) resulta luego borrar tu rastro. Resulta particularmente divertido leer en los periódicos las noticias de tus asesinatos, donde se refleja si has actuado como un auténtico profesional o un peligroso psicópata.



a los guardias, jeringuillas con veneno, prismáticos o disfraces con los que pasar desapercibido. El modo de conseguir un disfraz es obvio: liquidas a un pobre infeliz y le quitas su ropa. Otras opciones a considerar son plantar bombas, destrozar cajas de fusibles para dejar las habitaciones a oscuras, ocultar los cadáveres en contenedores para que no los descubran (o bien tirándolos por la borda si estás en un barco), esconderte en armarios... Tienes un sinfín de posibilidades a tu disposición, y de ti depende hacer buen uso de ellas para que tus planes salgan bien.

Libertad para matar

La auténtica belleza en el diseño de «Hitman» es que te da mucha libertad para jugar como te parezca. Aunque el objetivo último es matar sin ser visto y no causar más muertes de las necesarias, nada te impide montar un baño de sangre a tiro limpio o probar a ver a cuánta gente inocente puedes liquidar con el cable de estrangulación antes de que te descubran. Gracias a un excelente y automatizado sistema de maniobras cuerpo a cuerpo, el Agente 47 es absolutamente letal en las distancias cortas, y el intuitivo sistema de control te permite descubrir con rapidez todo lo que puedes hacer según el contexto de la situación. Lo mejor es que el sistema de guardado es razonablemente generoso (en el nivel de dificultad más bajo puedes incluso guardar sin limitación), así que puedes experimentar tanto como quieras hasta dar con el plan perfecto. A los gráficos deslumbrantes, el estupendo control y al brillante diseño de niveles se suma un apartado sonoro excepcional, con doblaje al español de los que fijan estándares, banda sonora de película y efectos sonoros muy convincentes, sobre todo por lo que se refiere a las armas. Si los juegos de acción sigilosa son lo tuyo, estarías loco si dejases pasar esta joya del género.

Guía de juego



Si te dicen que lo primero es mirar los mapas previos a la misión y memorizarlos a fondo, te están engañando. Es mejor que hagas dos o tres contactos de prueba y te familiarices con el entorno. Luego, cuando te pongas seriamente a planear el asesinato, ya puedes empezar a mirar los mapas y a planear una estrategia en base a lo que ya sabes. Recuerda: familiarizarse con el nivel es lo primero. La perfección llega después. Aprovecha los intermedios entre misión y misión, cuando el Agente 47 se refugia en su guarida, para practicar con las armas y los controles. No hay nada más embarazoso como dejar caer un arma al suelo cuando lo que intentabas hacer era guardarla. También ayuda saber cuánto tiempo puedes disparar un arma automática antes de pedirte recargar, y aprender a mover el punto de mira rápidamente de un blanco a otro es una habilidad esencial.
A la hora de mejorar las armas, concéntrate primero en aquellas que te ayuden a pasar desapercibido, como ponerle un silenciador a una pistola fácil de esconder o hacerla inmune a los detectores de metales. Las armas más voluminosas y potentes son tentadores, pero a menudo no sirven de mucho si no puedes esconderlas.



PS2

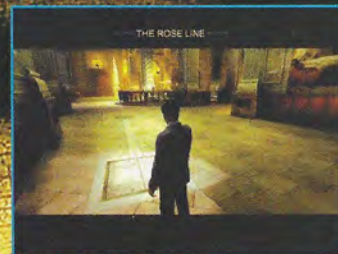
EL CÓDIGO DA VINCI

¿Código Da Vinci, código Da Vinci...? Hmmm... ¿De qué me suena esta historia? Palabras así podrían salir de los labios de algún astronauta que se haya pasado en órbita saturnina los últimos cinco años. Porque el resto de los mortales conoce mal que bien los entresijos y amasijos del bestseller (más seller que best) patateológico más polémico desde que el «Caballo de Troya» ardió en su enésima entrega. Y la peli, claro, igual de atorrante que el tocho. Por supuesto, el mundillo ludópata no podía quedarse de brazos cruzados, tanto con esos turísticos y vistosos «Secretos del Código» de Nobilis como con el juego "oficial" del filme. ¿Del filme? Pues ojo con desencantarse, porque quien pretenda encontrarse con el careto (y el peinadón) de Tom Hanks, va aviado. Y es que, en realidad, se sigue las pautas y descripciones de la novela, con el simbólogo Robert Langdon enfrascado en un turbio asesinato en el Louvre y una más extraña investigación sobre el Santo Grial y los presuntos enigmas ocultos en las obras de Leonardo al lado de Sophie Neveu, experta en criptogramas y nieta del fallecido. Como no podía ser menos, la chicha del juego se lo llevan los acertijos que tendremos que ir resolviendo, "mayormente" criptogramas repletos de contraseñas, mensaje ocultos y pistas depositadas cerquita de donde estemos en cada momento, para no liarnos. Otros puzzles más "de andar por casa" le dan al juego la naturaleza de aventura gráfica para no marear demasiado al personal, sobre todo en los primeros compases. También es una buena idea la claridad de los menús (uno para datos y otro para objetos) y la brillantez de los escenarios (impresionante la Gran Galería del Louvre, así como la abadía de Westminster). Otro cantar son los personajes. En definitiva, un juego correctito, ni chicha ni limoná, y teledirigido a los fans del best seller. Eso sí, nos os creáis a pies juntillas todo lo que se cuenta, que esto es un juego











Un poco de acción

Evidente y afortunadamente, no todo van a ser jeroglíficos y birlibirloques (algunos, realmente complicadillos) en este juego. También tendremos sus dosis de combate en plan Indiana Jones pero bastante simplificados. Por ejemplo, si nos encontramos con un enemigo, podremos agarrarlos de la pechera o, en plan farruci, atacarlos según la secuencia de botones especificada en la parte inferior de la pantalla. Un consejo: evitar batirte en duelo con dos villanos a la vez, sobre todo si no vas acompañado. Y nada de salir por patas o escondernos en la esquina lejos de su ángulo de visión. Al final, las cobardías se pagan.

Valoración

Gráficos



Jugabilidad



Sonido/FX



Originalidad



Ficha Técnica

Compañía
Take2

Género
Aventura

Lanzamiento
Mayo

Dirigido a ...
+ 16 años

Cibercontacto
www.2kgames.com/davincicode







UNA EJECUCIÓN
PERFECTA

HITMAN™
BLOOD MONEY

www.hitman.com













18+
www.pegi.info

PlayStation.2 PC DVD ROM Io-Interactive PROEIN eidos

© 2006 IO Interactive A/S Hitman: Blood Money and Hitman are trademarks of the SCi Entertainment Group. All rights reserved. "PlayStation" and the PS Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.

TOURIST TROPHY



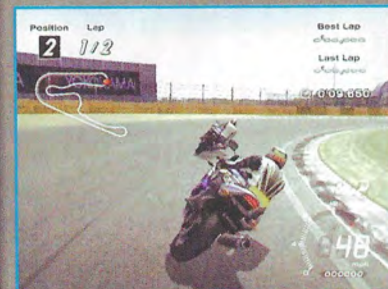












Valoración

Gráficos


Jugabilidad


Sonido/FX


Originalidad


Estupendos alicientes

Ganar carreras supone desbloquear interesante extras que nos pueden venir de perilla para otras competiciones, o simplemente mejorar la apariencia de tu piloto como deseas. Así pasar el primero por meta te permitirá acceder a potentes motos reales de las 180 que dispone el juego. De la misma forma hay equipaciones de marcas tan conocidas como Arai o Shoei que esperan ser desbloqueadas. Y si no soportas tu ego, puedes disfrutar con las repeticiones de tus victorias con acompañamiento musical a tu gusto.

De los creadores de «Gran Turismo» llega esta atractiva propuesta motorizada cargada de velocipedas emociones y modos de juego.

Si eres amante de las motos y los videojuegos ya puedes frotarte las manos, porque con Tourist Trophy quemar rueda a gusto por la pista negra de PS2 te va a resultar todo un placer. El juego llega de la mano de los estudios Polyphony Digital, el aclamado equipo creador del no menos famoso simulador de coches Gran Turismo, que han trabajado con denuedo para capturar la esencia de las grandes competiciones de motociclismo desde una particular apuesta por el fotorrealismo y la perfección al detalle. En un principio nos encontramos con un garaje de lujo para elegir entre 180 modelos de motos deportivas autorizadas de doce fabricantes de los más importantes del mundo, como Honda, Yamaha y Suzuki. A partir de ahí, el jugador puede probar habilidades, nervios y reflejos acelerando en 35 circuitos reales e imaginarios, desde recorridos urbanos internacionales a las pistas de Laguna Seca, Nürburgring y Cheste. Y si eres muy atrevido, ya verás la cara de velocidad punta se te pone cuando aceleras al relincho motorizado de estos poderosos caballos de dos ruedas. ¿Peligro de tortas continuas? No tanto, ya que el manejo de las motos es bastante asequible y el control más que a la simulación se acerca al estilo arcade. Aquí lo que se prima es la jugabilidad.

Gran variedad de modos

En cuanto a los modos de juego hay una suculenta variedad. A destacar el clásico Arcade, que invita a descargar una dosis rápida de adrenalina, principalmente recomendable para principiantes. No se queda atrás, ni mucho menos, el tradicional modo que enfrenta a dos jugadores a pantalla dividida, para "piques" de campeonato. Los pilotos algo más curtidos tienen el modo principal Tourist Trophy World, que ofrece participar en un gran número de pruebas distintas y la posibilidad de obtener varios carnés de conducir, lo que permite a su vez pilotar motos cada vez más potentes y de mayor cilindrada. Es precisamente en el pilotaje donde el excelente motor gráfico transmite la experiencia auténtica de la competición, haciendo que la física de cada moto se comporte de una manera diferente y muy cerca de la realidad. No obstante cada maquina está meticulosamente recreada con auténticos cuadros de mando, rendimiento, manejo real y sonido de motor (¡se han grabado el sonido de hasta 100 motos!), con la opción de personalizar a nuestro motorista con complementos (cascos, monos, botas…) de conocidas marcas como Shoei o Arai. Vamos, todo lo necesario para que te vean más bonito que un San Luis subido a lo más alto del cajón.

Tourist Trophy se coloca en un lugar privilegiado de la parrilla de salida con un simulador que se mantiene puro dentro del género, al mismo tiempo que pone sobre la pista una jugabilidad espectacular.







Guía de juego

Desde los tiempos jurásicos de «Superbike», ya nos sabemos la máxima pareada: "Si acometes una curva con mucho apurado / acabarás cual mandril con el culo pelado". Algo de lo que, desde luego, no se libra este fetén «TT», pese a su estupendo calibraje en este sentido, siempre que se disponga de una moto de gran cilindrada, porque si no la "vespa" se nos va cual mosquito despendolado. Un truquito es cambiar el peso del piloto pulsando "start" en el menú principal del garaje. Afortunadamente, el título posee una estupenda visión del manillar y los relojes en todos los modelos, por lo que estaremos en perfecta disposición para manejar las máquinas y la perspectiva global del circuito. Por cierto, aunque sea un fastidio no tener más de cuatro pilotos en pantalla, la verdad es que de esta forma se puede disfrutar más de la velocidad y los espléndidos gráficos a galope tendido que ha logrado Polyphony. Aparte, el estilo de conducción tira más a arcade que a otra cosa, por lo que, si además configuramos adecuadamente, el placer sobre dos ruedas es prácticamente inédito en una consola. Un consejo: no dejes de visitar la autoescuela de entrenamiento o besarás más asfalto que una tortuga peregrina. Y si «Tourist Trophy» destaca por su cantidad de "burras" disponibles, logra quedar primero en la serie mundial y verás qué máquinas especiales te esperan como regalito. Ya se nos hace la boca agua soñando con la secuela para PS3.

Ficha Técnica

Compañía
Sony

Género
Deporte

Lanzamiento
Mayo

Dirigido a ...
+ 3 años

Cibercontacto
www.toristtrophy.com

Sueño cumplido

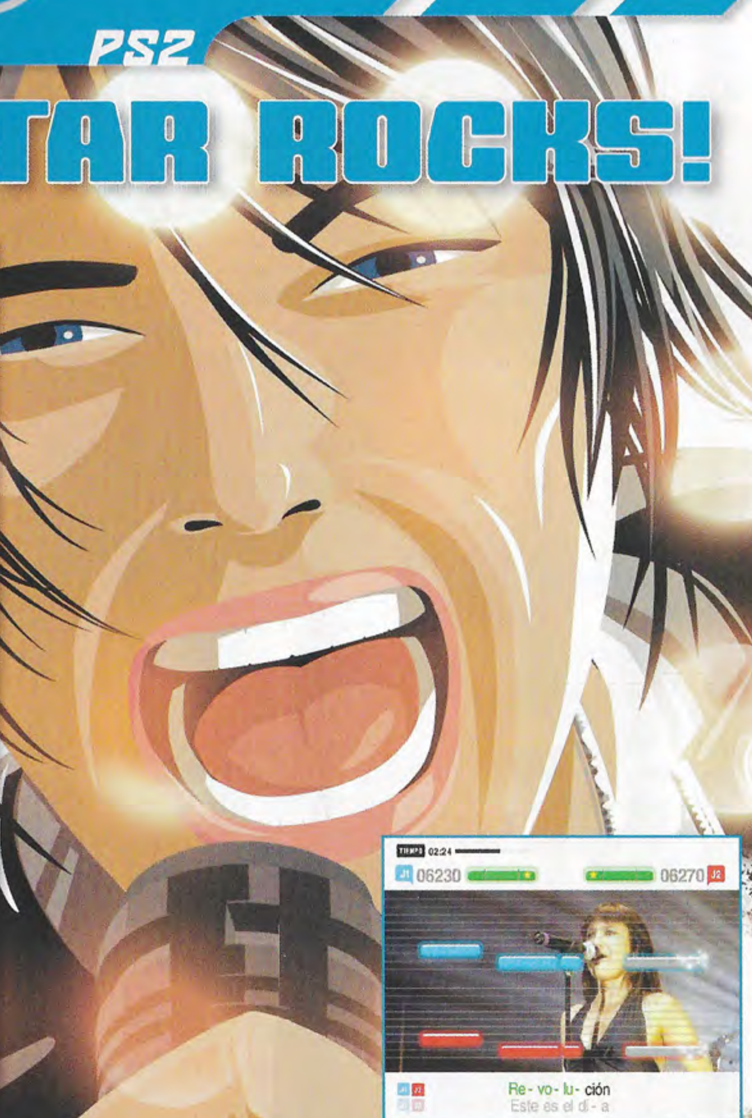
Al productor Takamasa Shichisawa le bullía el sueño de hacer un juego de motos y en el tiempo récord de 10 meses lo ha cumplido. Para reflejar la realidad cotejó con motoristas profesionales y mandó recoger el sonido de 100 motos auténticas. La jugabilidad ha sido su obsesión, aunque los objetivos no debían conseguirse con la gorra. Así en el modo Challenge consigues motos mayores según el nivel de licencia que obtienes. En otros casos, puedes obtener la moto de un rival si lo rebasas en carrera y aguantas la posición hasta finalizarla.





PS2

SINGSTAR ROCKS!





Como diría el gran Neil Young, seguimos "keep'on rockin" -lo de "free World" es harina de otro costal-.

Porque, tras el empacho de cuerda del fetén «Guitar Hero», la franquicia más "karaókica" de los últimos tiempos sigue dando guerra decibélica. ¿Cambios en la partitura? Pues ni medio, que tampoco quedarían bien los experimentos en una combinación ganadora. La única novedad, una intro simpática con dos zangolotinos canturreando una de Blur en plena hora punta. Porque los modos de juego siguen siendo los de siempre: solista, modo fiesta de dos a ocho cantarines (con los consabidos pasa el micro, batalla y dueto) y estilo libre para fusilar cualquiera de las treinta canciones disponibles, con sus clips correspondientes. Y ahí es donde viene lo mejor de la entrega (de cada entrega, vamos) de «SingStar». Atentos a la gramola: Fito y Fitipaldis con su raposa «La casa por el tejado» (también está Extremoduro con «So payaso»), El canto del Loco repartiendo «Besos» y a su estilo, Héroes del Silencio y su viejuna «Maldito duende» (de la quinta del «Ritmo del garaje» de Loquillo), Los Rodríguez y su pachanguita «Palabras más, palabras menos», Amaral y «Revolución», Pereza y su lastimera «Pienso en aquella tarde», Seguridad Social y la calorra «Quiero tener tu presencia»... Algunos cañeros (Barricada, Porretas, Dover y su «Serenade», Mägo de Oz, Platero y Tú, Rosendo, Medina Azahara), otros modernuquis (Los Piratas, M Clan) y otros, que rock más bien discutible (Sabina, Siniestro Total y... Christina y los Subterráneos). Así que gramola en marcha, micrófono en mano, ya se sabe, a ponerle "careto" y voz de karaoke, aunque ahora echando al espectáculo algo más de fuego, que esto va de rock, colegas.











Gramola rockera made in spain, micro en mano.

Ficha Técnica

Compañía
Sony

Género
Musical

Lanzamiento
Junio

Dirigido a ...
+ 12 años

Cibercontacto
www.singstargame.com

Valoración

Gráficos



Jugabilidad



Sonido/FX

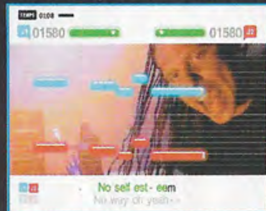


Originalidad



"Spikinglis"

Como siempre, la versión inglesa del juego supera en varias zancadas a la "local". Al menos, nos queda el consuelo de que media docena de bandas del calibre de los Rolling Stones, con «Paint it black» para pintarlo todo de negro; Nirvana, con su himno grunge «Come as you are»; Offspring y su efecto placebo «Self-esteem»; y, ejem, moñas en acción como Blur, Keane o Coldplay. Por el camino se han quedado Deep Purple, Queen o Scorpions. Nobody is perfect.





Lanzamiento 14 de junio

Con SingStar Rocks! no necesitarás participar en un tour mundial de éxito en taquilla para vivir la pasión del rock 'n' roll. Junta a varios amigos, enchufa los micrófonos y reventad los marcadores.

El CAnto del LOco
Fito y FitipaLdis
PerEZa
Extremoduro
Los RodrIguez
MAgo de Oz
Los Piratas
Y muchos mÁs...

También disponible:

singstargame.com

12+
www.pegi.info

PlayStation 2

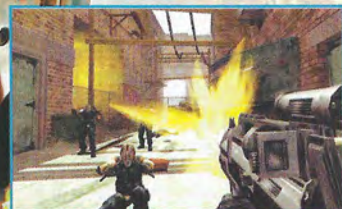
"PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "Sony" is a registered trademark of Sony Corporation. SingStar® Rocks! © 2004-2006 Sony Computer Entertainment Europe. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by SCEE London Studio. SingStar and EyeToy are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Europe. All rights reserved.

PS2

URBAN CHAOS

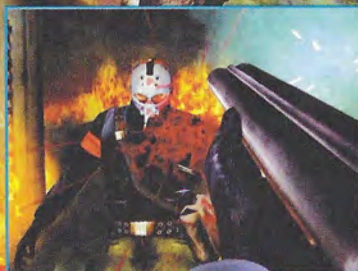
Cuando ni las palabras ni los policías apaciguan el caos de la ciudad, allí está T-Zero. Después de casi dos años en preparación y varios cambios de título se pone a la venta «Urban Chaos: Unidad Antidisturbios». En él, como bien dice el título, tendremos que sofocar unas revueltas que acontecen en una gran ciudad encarnando a Nick Mason, miembro de una patrulla especial (T-Zero) con licencia para acabar con maleantes utilizando los métodos más expeditivos. Lo primero que sorprende en el juego es su estupenda ambientación, en la que ayuda mucho la completa localización de las voces y la multitud de detalles que acompañan el desarrollo de la aventura. La variedad de situaciones, que van desde contrarrelojes para salvar a rehenes, capturar a líderes terroristas o sofocar un incendio, unida a la posibilidad de terminar los niveles de formas diferentes (por ejemplo, dejando inconsciente a un testigo o liquidándolo) añade mucha vidilla al fluir de la circunstancias. Otro punto a su favor es el factor cooperativo; los programadores, conscientes de que el nivel de inteligencia artificial en los juegos de hoy roza la estupidez, han creado un sistema de ayuda por bots en la que sólo aparecen cuando se les necesita, y desaparecen de nuestro lado cuando hemos superado cierto obstáculo. Gráficamente, si bien no es «Killzone», cumple sobradamente lo que se le puede exigir a la Playstation 2: efectos por deformación de calor, efectos de luz muy conseguidos, motor gráfico sólido y cargas cortas están entre sus virtudes, pero sigue pareciendo algo simple en texturas. Playstation 2 está en el punto de su existencia en el que los juegos que aparecen para ella tienen que ser mínimamente notables para llamar la atención, y «Urban Chaos» tiene unas cuantas razones para meterse entre la élite de los shooters de esta consola.











Valoración

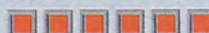
Gráficos



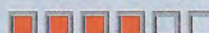
Jugabilidad



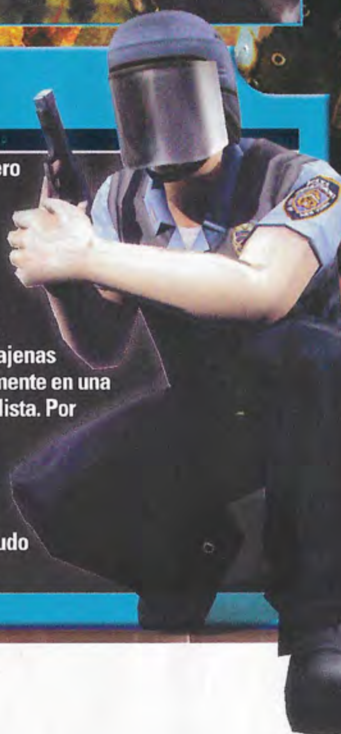
Sonido/FX



Originalidad



Auxilio en el 911



En muchas misiones estaremos solos, pero hay puntos en los que necesitaremos un bombero, un médico u otro representante de la ley para ayudarnos en nuestro discurrir por las calles "sitiadas". Una puerta que obstaculiza nuestro camino será pasto del hacha de nuestro colega de rojo, eso sí, tendremos que protegerle de otras hachas ajenas a la causa a base de plomo, y así sucesivamente en una gran variedad de situaciones de lo más realista. Por otro lado, las submisiones dentro de cada nivel (acertar cierto número de disparos a la cabeza, sofocar un incendio o encontrar un documento) serán recompensadas con mayor fuerza para nuestro inseparable escudo antidisturbios y otras mejoras para armas.

Ficha Técnica

Compañía
Eidos

Género
Shotter

Lanzamiento
Mayo

Dirigido a ...
+ 18 años

Cibercontacto
www.channel7news.tv

LA CIUDAD TE NECESITA

POLICE

URBAN CHAOS
UNIDAD ANTIDISTURBIOS

www.urbanchaosgame.com

18+
www.pegi.info


PlayStation.2
rocksteady
PROEIN
eidos

© 2006 SCi Games Ltd. Urban Chaos™ and Riot Response™ are trademarks of Eidos Interactive Ltd. Eidos and the Eidos logo are trademarks of SCi Entertainment Group plc. All rights reserved. Developed by Rocksteady Studios ltd. "PS" and PlayStation are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.

Evolution GT

No se trata de cómo de rápido conduces, sino de cómo conduces cuando vas rápido.... Los creadores del prometedor aunque decepcionante «Racing Evoluzione» echan gasolina y vuelven a la carga con un juego de carreras dispuestos a quitarse la espinita de anteriores títulos. En esta ocasión es «Evolution GT», que como siempre hacen los chicos de Milestone tiene su punto diferenciador en la jugabilidad. La tremenda competencia en el género de los coches ha hecho que se planteen dónde puede residir el cenit de la conducción, llegando a la conclusión más obvia: el piloto. La forma individualizada de manejar el vehículo es el punto fuerte de este juego, donde podemos observar diferentes maneras de tomarse la carrera. Poner nerviosos a los rivales y aguantar la presión que ellos ejercen sobre nosotros es más importante que nunca: la cámara cambia a un efecto nublado cuando sometemos o somos sometidos, y salir victorioso de un enfrentamiento subirá la confianza y la efectividad del control. Técnicamente es bastante bueno, bonitos brillos, "blur" variados dependiendo de la situación psicológica y una gran sensación de velocidad son sus mejores bazas, empañadas por la simpleza de algunos escenarios. Más de cincuenta coches reales y perfectamente recreados conforman un garaje un tanto escaso para los tiempos que corren (nunca mejor dicho), pero el eficaz motor físico provoca que cada vehículo sea un mundo por inercias, aceleraciones y reacciones, además de que las variantes condiciones climatológicas también afectan mucho más que en otros juegos. El modo historia, donde podemos mejorar paulatinamente las características de nuestro piloto, será lo que más atraiga a los amantes del género que busquen algo distinto con un nivel notable.



Conducir con la mente

Lo que hace a Evolution GT realmente diferente es el trato psicológico de los pilotos. Su diversidad de personalidades está fantásticamente plasmada, desde agresivos contendientes tipo Juan Pablo Montoya a conductores más tranquilos y seguros. Lo cierto es que ver cómo los rivales se salen de la pista por apurar o nos empujan llenos de rabia por un adelantamiento nuestro es espectacular, lo que añade un gran desafío al estilo de juego. También, tras rellenar una barra, podremos "viajar" en el tiempo y corregir movimientos, como apurar demasiado en una curva o luchar rueda con rueda y perder contra otro rival.







Valoración

Gráficos



Jugabilidad

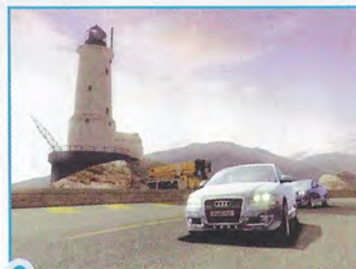


Sonido/FX



Originalidad





Buenos gráficos y estupenda sensación de velocidad adornan este juego.

Ficha Técnica

Compañía
Virgin

Género
Conducción

Lanzamiento
Mayo

Dirigido a ...
+ 3 años

Cibercontacto
www.evolutiongt.com





PlayStation®2



HONDA

Tourist Trophy™
THE REAL RIDING SIMULATOR

FUSIÓN TOTAL.

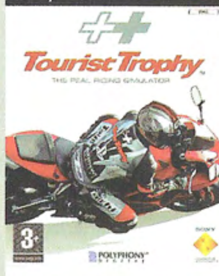
De la mano de Polyphony Digital Inc., creadores de la saga Gran Turismo®, llega Tourist Trophy, el simulador real de motos.

El nuevo sistema de control de Tourist Trophy te permite pilotar de forma única cada moto, controlando la posición y el peso de tu cuerpo para ofrecerte una sensación total de fusión entre hombre y máquina.

Velocidad real. Control real. Tourist Trophy: el simulador real de motos.

POLYPHONY™ DIGITAL





touristtrophy.com

"PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "◆" is a registered trademark of Sony Corporation. Tourist Trophy™ - The Real Riding Simulator ©2006 Sony Computer Entertainment Inc. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Polyphony Digital Inc. Tourist Trophy is a trademark of Sony Computer Entertainment Europe. All manufacturers, motorbikes, names, brands and associated imagery featured in this game are trademarks and/or copyrighted materials of their respective owners. Any depiction or recreation of real world locations, entities, businesses, or organisations is not intended to be or imply any sponsorship or endorsement of this game by such party or parties. All rights reserved.

PS2

Vecinos invasores

Cómo se nota que se va acercando el verano, tunante y, junto al gazpacho y la fruta, ya llegaron los juegos basados en los taquillazos también de temporada. Aunque el empacho ya empezó el mes pasado, junio tampoco es manco, también fortalecido por el último estreno, a mediados Dios mediante, de lo nuevo de DreamWorks, donde Bruce Willis es la voz de un travieso mapache estafador llamado R.J., que hará buenas migas con una tortuga llamada Verne. Cuando ambos, y sus amiguetes del bosque (incluidos Stella la mofeta y Hammy la ardilla), descubren que se han construido unas casas en su territorio, adoptan la táctica del avestruz, pero pronto empiezan a sopesar las posibilidades que ofrecen sus nuevos e ingenuos vecinos. Explotación inmobiliaria pura y dura, vamos. Un argumento muy dicharachero y que le viene como anillo a un clásico formato de acción en tercera persona con abundante salsa plataformera y hasta exploradora (en su faceta doméstica, desde luego) con su recogida de objetos, desbloqueo de gadgets peliculeros, etcétera. Todo, sin alejarse demasiado de los raíles del filme y con un puñadito de niveles que explora sus escenas estratégicas, desde el extrarradio a parques y jardines diversos o alguna aventura a lomos de un tren. El control es tan intuitivo y sencillo como igualmente mandan los cánones, con el analógico para mover al personaje, un par de ataques (sencillo y melé) y un muy útil doble salto en plan Crash Bandicoot con el que daremos medicina fina a los no muy espabilados malotes. Un estupendo look y una agradable sencillez cumplen perfectamente el rol de comparsa palomitera. En el buen sentido, que es Activision.



El palo de golf es un arma cualificada en este título de acción.











Ficha Técnica

Compañía
Activision

Género
Aventura/ Acción

Lanzamiento
Junio

Dirigido a ...
+ 3 años

Cibercontacto
www.activision.es

Valoración

Gráficos


Jugabilidad


Sonido/FX


Originalidad


Coopera tunante

Aquí más que nunca, la unión hace la fuerza (animal, claro). Porque el modo cooperación es de lo mejorcito del título, que hace del tándem su auténtica naturaleza (si juegas solo, la CPU controla al colega). Acciones en comandita como saltar a los hombros del partenaire o efectuar un ataque compartido de efectividad al cuadrado se redondean con un racimo de minijuegos ad hoc. Por ejemplo, uno estupendo de carreras a lo «Destruction Derby» donde demostraremos que una mofeta con el tubo de escape de par en par tiene más peligro que Alonso con una fabada de más (también en el buen sentido, claro).

Ape Escape 3

Definitivamente, los macacos viven su momento dulce: a la mona Chita la premian en Peñíscola, ZP les aúpa en el ranking evolutivo con su "Proyecto Gran Simio" (toma nombre de peli de serie Z) y, de propina, Sony nos regala la tercera parte de esta fetén franquicia rabiosamente plataformera. Encima, mucho más adictiva que nunca, y ya es decir: porque «Ape Scape 3» ha crecido de aquel minijuego de «Metal Gear Solid 3» a un señor juego con importantes novedades, entre ellas el poder controlar a dos micos en su labor de pararle las patas al malvado albino Specter en su afán de conquistar a la humanidad (hala, encima dadles derechos). Aunque no nos engañemos: la premisa jugona sigue inalterable: plataformas a gogó donde tendremos que capturar monitos más o menos cabreados (según la bombilla de alerta que tenga en el casco) a lo largo de los 25 niveles disponibles. Capturar como siempre, «cazamariposas» en ristre, aunque también tendremos otros objetos ayudantes como tirachinas, coches teledirigidos y hasta radares. Pero lo mejor viene con los escenarios en cuestión y la Specter TV que se monta el malo para su maquiavélico plan, y que nos permite explorar y disfrutar de una ambientación fetén, llena de guiños televisivos y cinéfilos (desde anime a «La bella y la bestia») y con amplias posibilidades "travestistas" que, gracias a la barra de poder a tope, permite vestirnos en ninja, vaquero, superhéroe... Ni Village People, vamos. Muchos de estos ítems se consiguen exprimiendo y cazando todos los monos de cada nivel (hay casi medio millar), así que las horas de diversión se multiplican. Estupendos gráficos, un control gozoso gracias a los dos sticks analógicos y sonido y doblaje perfecto garantizan un monkey business de impresión.













Valoración

Gráficos



Jugabilidad



Sonido/FX



Originalidad



cha écnica

ompañía
Sony

énero
Plataformas

anzamiento
mayo

Dirigido a ...
+ 3 años

rcontacto
www.es.playstation.com

Minimaxijuegos

▸ No podía faltar un clásico de la franquicia como son los minijuegos. Como siempre, desbloqueables y burbujeantes. Desde luego, el que más luce es el Mesaru Gear Solid, donde controlamos a un monito vestido de Snake que debe destruir lo que pille a tiro con su Socom-Banana. Para pillarlos al vuelo, desvelamos cómo descerrajarlos: para el MGS, vence a Specter Monkey y cómpralo por 573 créditos; para el Throw Stadium, consigue del 25 al 50 % del juego y para Ultim-ape fighter, el 75 % del juego. Lástima que no esté el clásico Ping Pong...

PSP

METAL GEAR

El primer «Metal Gear Ac!d» fue uno de los títulos más destacados del lanzamiento de PS2, sumando un interesante sistema de combate estratégico por turnos a una franquicia de primera clase. Ahora nos llega la secuela, que no solo está a la altura del original, sino que incluso lo supera.

La historia del juego comienza cuando Snake y sus colegas regresan de una misión, y nada más llegar a suelo patrio, son arrestados por un supuesto agente del FBI. A fin de obtener su libertad y la de sus compañeros, nuestro héroe se ve obligado a cooperar en una misión supersecreta de infiltración que, como de costumbre, está plagada de sorpresas y vuelcos de la trama.

Sigilo por turnos

Los que jugaron al anterior «Metal Gear Ac!d» se podrán lanzar de cabeza a la acción inmediatamente, pero los recién llegados tendrán que prepararse para un sistema de juego que no destaca precisamente por ser intuitivo. Todos los movimientos del protagonista y sus adversarios están gobernados por un sistema de turnos, acciones y costes que resulta muy diferente a lo que la serie «Metal Gear Solid» nos tiene acostumbrados. Las acciones disponibles están determinadas por una mano de cartas que se eligen al azar a partir de un mazo, y de ti depende diseñarlo de acuerdo a tus preferencias estratégicas. En total, la cantidad de cartas incluidas supera las 500, lo que te puede dar una idea de la increíble profundidad estratégica que tienes por delante. Algunas son simples cartas de desplazamiento, otras son ataques cuerpo a cuerpo, trampas, equipamiento, ataques especiales e incluso cartas que se activan automáticamente cuando sucede un acontecimiento concreto. Esto, sumado al excelente diseño de los niveles, hace que no haya dos combates iguales, por lo que el interés se mantiene de principio a fin.

Grandes batallas

Otro factor clave del éxito del juego son las espectaculares batallas contra los jefes finales, que como ya es costumbre en los títulos de la serie, son tipos de lo más llamativo. La historia engancha desde el principio, y está narrada mediante escenas inmóviles estilo cómic. Los gráficos han abandonado los tonos sombríos del primer juego para adaptarse a esta estética de tebeo, con tonos cel-shaded. Puede sonar un tanto chocante para los fans de la serie, pero el caso es que esta nueva imagen funciona y le otorga a este título una personalidad propia. Teniendo en cuenta lo diferente y única que es su mecánica de juego, el nuevo rumbo gráfico nos parece un acierto de pleno. Otra de las sorpresas es la presencia de un nuevo personaje jugable, una mercenaria llamada Venus que une sus fuerzas a las de Snake y que entra a formar parte por derecho propio en la mitología de la serie «Metal Gear Solid».

Aunque pueda parecer complicado al principio, «Metal Gear Ac!d 2» es perfectamente disfrutable para cualquiera que dedique un poco de tiempo a aprender sus entresijos. Es un formidable juego de estrategia que destaca por su extraordinaria profundidad y estilosa presentación, aunque hay que reconocer que todo el tema de las cartas coleccionables se le puede atragantar a más de uno...

Valoración

Gráficos



Jugabilidad



Sonido/FX



Originalidad













Cartas para dar y tomar

Por si fuera poca la cantidad de cartas que hay, todas pueden mejorarse para aumentar su efectividad, o incluso en ciertos casos cambiar completamente su funcionamiento. Algunas cartas las obtienes durante el cumplimiento de las misiones, mientras que otras te tocan comprando sobres de expansión, agrupados en juegos de la serie. Para comprar sobres o mejorar las cartas usas los puntos que obtienes al superar misiones y derrotar a los enemigos.

A FONDO A FONDO A FONDO

AC!D 2


Un peculiar sistema de turnos gobierna las acciones de Snake y de sus enemigos.

Ficha Técnica

Compañía
Konami

Género
Estrategia

Lanzamiento
Junio

Dirigido a ...
+ 16 años

Cibercontacto
www.metalgearsolid.com

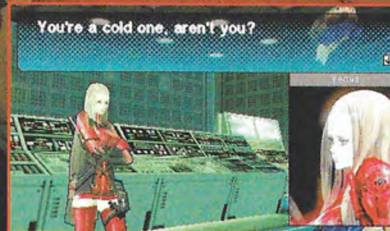



Venus, nueva mercenaria en plaza, acompaña a Snake en algunas misiones.

Solid Eye



Con el juego se incluye un ingenioso periférico que consiste en una especie de visor 3D que se engancha directamente al sistema PSP. El invento funciona bien, pero resulta un tanto cansado para los ojos, así que probablemente lo uses solo de vez en cuando para ver el aspecto de un determinado personaje o secuencia en tres dimensiones. Con todo, es un extra original y novedoso.





Guía de juego



Una parte del juego que confunde a menudo a los jugadores es el sistema de armas. Básicamente, primero necesitas una carta de arma y equiparte con ella en una de las dos ranuras disponibles. Luego, para disparar el arma, tienes que seleccionar una segunda carta de arma que comparta el mismo tipo de munición y equiparla en la misma ranura en la que equipaste la primera. Esto te permite cargarla y disparar.

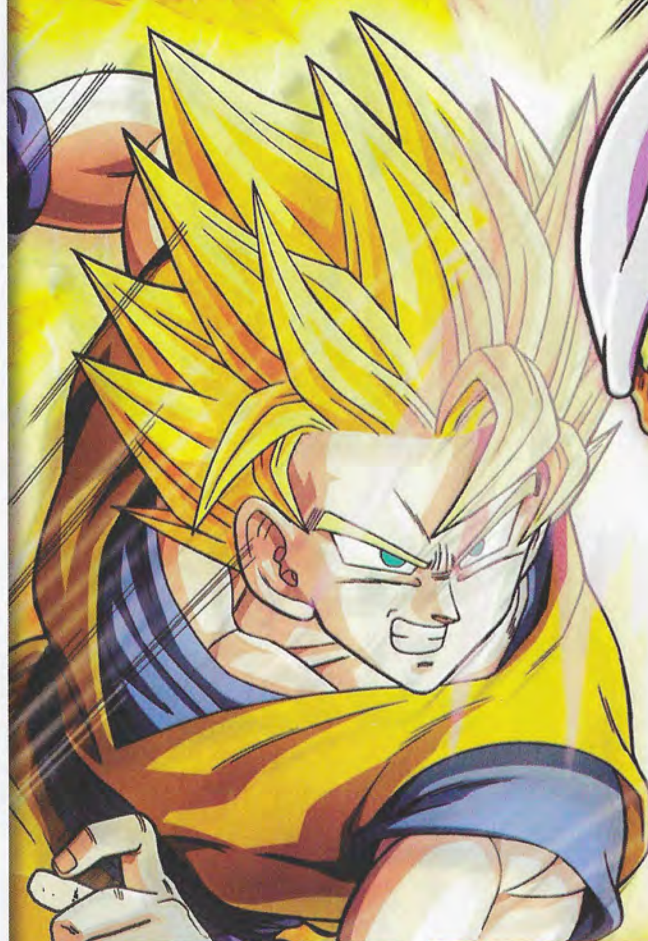


Un buen consejo a la hora de mejorar tus cartas es que comiences por mejorar tus cartas de armas y de movimiento, eso te dará ventaja en el combate y te permitirá desplazarte más lejos.
En algunas misiones podrás manejar tanto a Snake como a Venus. Como puedes personalizar los mazos de ambos, tienes la opción de otorgar a cada uno un diseño sólido y versátil o intentar especializarlos para que se ayuden mutuamente, supliendo sus posibles carencias. Esta segunda opción es más complicada, pero los resultados pueden ser espectaculares.
Por último, ten en cuenta que aunque el sigilo es un buen modo de avanzar, nada te impide liarte la manta a la cabeza y liquidar a todo lo que se mueve. Esta solución "a lo Rambo" es válida, pero a veces te puedes encontrar con que los enemigos te superan en número y acaban por derrotarte. ¡Snake es bueno, pero no tanto!

PSP

DRAGON BALL 2 SHIN BUDOKAI

Nada que envidiar tienen Goku, Vegeta y compañía con los conejitos de Duracell (o Duracel-shaded, perdón por el chiste malo): duran más que los chicles Boomer. ¿Y cómo se iba a quedar la franquicia sin su tajada portátil en la PSP, máxime teniendo en cuenta el éxito megaconsolero de la última saga «Budokai»? Pues hete aquí esta estupenda conversión-mix de la segunda y tercera entrega de la última tajada, lanzadas para PS2. Esto es, un "tole-tole" combatiente y misionero (según la estructura de batallas "conversacionales" de la cuarta enrega) que se ganó más fans que detractores en la comunidad fanática dragonbolera. Pero la verdad es que, como piedra de toque para sucesivos capítulos, se presenta idónea. El argumento, a su vez, se basa en la OVA número 12 «Fusión», donde una masa de energía negativa y que abría los caminos hacia cielo e infierno nos traía al luchador Pikkon, que echa un cable a Goku para vencer al megavillano Janemba. Bueno, en concreto ésta es la historia del modo Senda Dragón, el principal de los siete modos de juego disponibles -completamos el grupo con arcade (con los 18 personajes enfrascados en 10 luchas sin textos intercalados), prueba Z (subdividido a su vez en supervivencia y contrarreloj), batalla en red, entrenamiento y los añadidos opciones y perfil, plagado de opciones y tienda para fans-. Con un sistema de control calcado al de la PS2 (cuarteto de botones clásicos de golpeo más L para recargar o R para aura) y un enorme catálogo de combos (hasta 40 por personajes, más dos técnicas fuertes y una básica), minijuego «Dragon Click» y estupendos FX (no tanto escenarios) este título es una muy ágil conversión del universo Budokai a la PSP. Seguiremos informando, porque sin duda tendrá secuelas. Y duran, y duran...













Ficha Técnica

Compañía
Atari

Género
Acción/Lucha

Lanzamiento
Mayo

Dirigido a ...
+ 12 años

Cibercontacto
www.es.atari.com

Pocos pero bien avenidos

▶ Entre la fauna dragonbolera, que casi le tose a la pokemónica en cantidad, el casi centenar de luchadores del último título de la PS2 era impensable en esta versión portátil. Así que tenemos unos 18 muy selectos y cucos. Nueve de ellos son los guerreros de pelo amarillo (Goku, Gohan joven y "viejuno", Vegeta, Najin Vegeta, Trunks, Gotenks, Gogeta SSJ y Vegetto) y otros tantos ilustres secundarios, entre los que destacan los rookie Pikkon (de lo mejor del juego) y Janemba (aunque ya salió en «Tenkaichi»). Y con sus transformaciones y zarandajas, casi llegamos a los 40 guerreros. No está mal la nómina.



Valoración

Gráficos



Jugabilidad



Sonido/FX



Originalidad

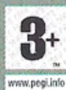


PlayStation 2

REGLA Nº 1 DE APE

Nunca sabrás de dónde salimos.

Debajo de la cama. Detrás de la puerta o colgados de la ventana. Nunca vas a saber dónde estamos, ni de dónde salimos. Así que si crees que ya hay suficientes monos en el mundo... ¡Piénsalo otra vez! Acabamos de graduarnos en la Ape Academy y estamos aquí para dominarlo. Intenta pararnos.

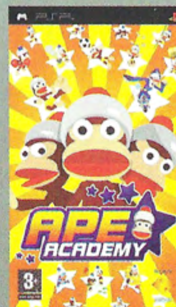




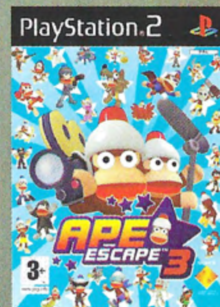




www.ape-club.com







"PlayStation", "PSP" and "Ape Escape" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "Ape Academy" is a trademark of Sony Computer Entertainment Europe.

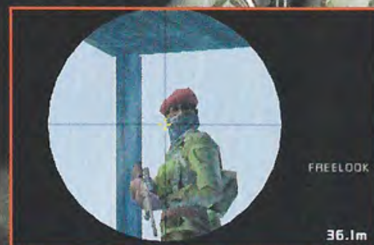
TEXTOS: HAL

PS2

SOCOM US NAVY SEALS FIRETEAM BRAVO

Nada de asomarse por la trinchera ni para pedir una pizza, soldado. Porque la franquicia de Zipper, después de hacerse de rogar, nos endiña un doblete fetén en las consolas de Sony. Y lo de esta tiene mérito: una jibarización con mucho fundamento del último título para la PS2, con un modo online para 16 jugadores casi idéntico (el Ad Hoc está lógicamente limitado a red local) y con dos más Single (campaña y acción instantánea) que mantienen el tipo y las localizaciones. Encima, con la novedad de Chile (corto pero seguro), que se suma al resto de territorios comanches (Marruecos, Asia, Polonia...) donde tendremos que enfrentarnos a los terroristas de marras. Por supuesto, también tenemos al tío Paco con las rebajas, principalmente en nuestro ejército, donde únicamente contaremos con Sandman y Lonestar, siendo de vital importancia elegir con tino a uno u otro según el tipo de misión (rescate, lucha en equipo, alcanzar una posición...) a la que nos enfrentemos. Y decimos ojito porque el juego no tiene autoguardado, así que una bala perdida puede echar por tierra nuestra estrategia. Pero así es la guerra, recluta patoso. Otro cambio drástico, y a veces dramático, llega con el obvio ajuste de control, sobre todo con el apuntado automático gracias al botón R (y L para cambiar la cámara). Pero que no cunda el pánico, porque la ausencia del segundo stick analógico queda resuelta sencilla e intuitivamente. Además, el menú de órdenes también da el pego, sobre todo si tenemos el pack que se vende por separado. Si le sumamos un nivel gráfico de rechupete y una opción cross-talk para conectar nuestro "army" con la PS2, los galones misioneros están asegurados.





UP&DOWN

▲ 35 armas en nuestro, estupendo multijugador, con 12 mapas y cinco modos de juego que respetan las versiones "mayores".

▼ Ausencia de autoguardado, duración justita, algunas ralentizaciones.

Compañía: Sony | Género: Shooter | Lanzamiento: Mayo | + 16 años

PUYO POP FEVER

Verdades universales: a nadie le amarga un dulce, ni un gazpacho en veranito, ni un Mundial cada cuatro años. Ni, por supuesto, un bueno, bonito y barato juego de puzzles, más si es en consola portátil y con el pedigrí de la saga de Sega. Si hasta la franquicia Pokémon se ha pasado al cotarro "tetrista" (que no tétrico) con su nuevo título, cuyo «intríngulis» está prácticamente calcado al de «Puyo Pop» (por no hablar de otros clásicos como «Columns», «Dr. Mario» o hasta aquel «Rampage» para GBA): unir por colores las bolitas gelatinosas que van cayendo en racimitos de a dos desde arriba de la pantalla, mediante la rotación de elementos hasta su perfecta integración cromática (así hasta suena complicado y todo). Por supuesto, la sencillez y jugabilidad máxima de este formato es la clave de su éxito en la PSP, que además permite adaptar como un guante el tablero, los datos y puntuaciones gracias al formato 16:9 del que disfrutamos. Eso, y su rapidez endiablada merced a los gráficos simples pero muy vistosos (con sus fondos manga y todo), que acerca el resultado final a lo ya visto, por ejemplo, en la GameCube. Además, la batería casi no se inmuta. En cuanto a modos de juego, se respetan los carismáticos Fever, Free y otras virguerías unijugadoras, aunque la novedad viene en los multis. Una opción es la consabida vía Wifi y otra es la doble "Cara a cara", que permite jugar dos personas con una misma consola gracias a su amplitud de campo y botonadura. Fetén idea, sí señor. En definitiva, un valor de diversión seguro y eficaz para la PSP. Ya se sabe, cuando haces pop ya no hay stop.





UP&DOWN

▲ Perfecta adaptación de jugabilidad y gráficos. Modo Cara a cara. Personajes desbloqueables (Carbuncle o Popoi).

▼ Puede saber a poco para una consola como la PSP. Escasa originalidad.

Compañía: Virgin | Género: Puzzle | Lanzamiento: Mayo | + 3 años

Vive la Copa Mundial de la FIFA en tu Móvil








EA Sports te trae el juego oficial de la Copa Mundial de la FIFA a tu móvil

Descárgatelo con tu Movistar entrando en:
emoción > videojuegos

Precio de descarga 4€, (impuestos indirectos y tráfico GPRS no incluidos)

www.ea-mobile.com



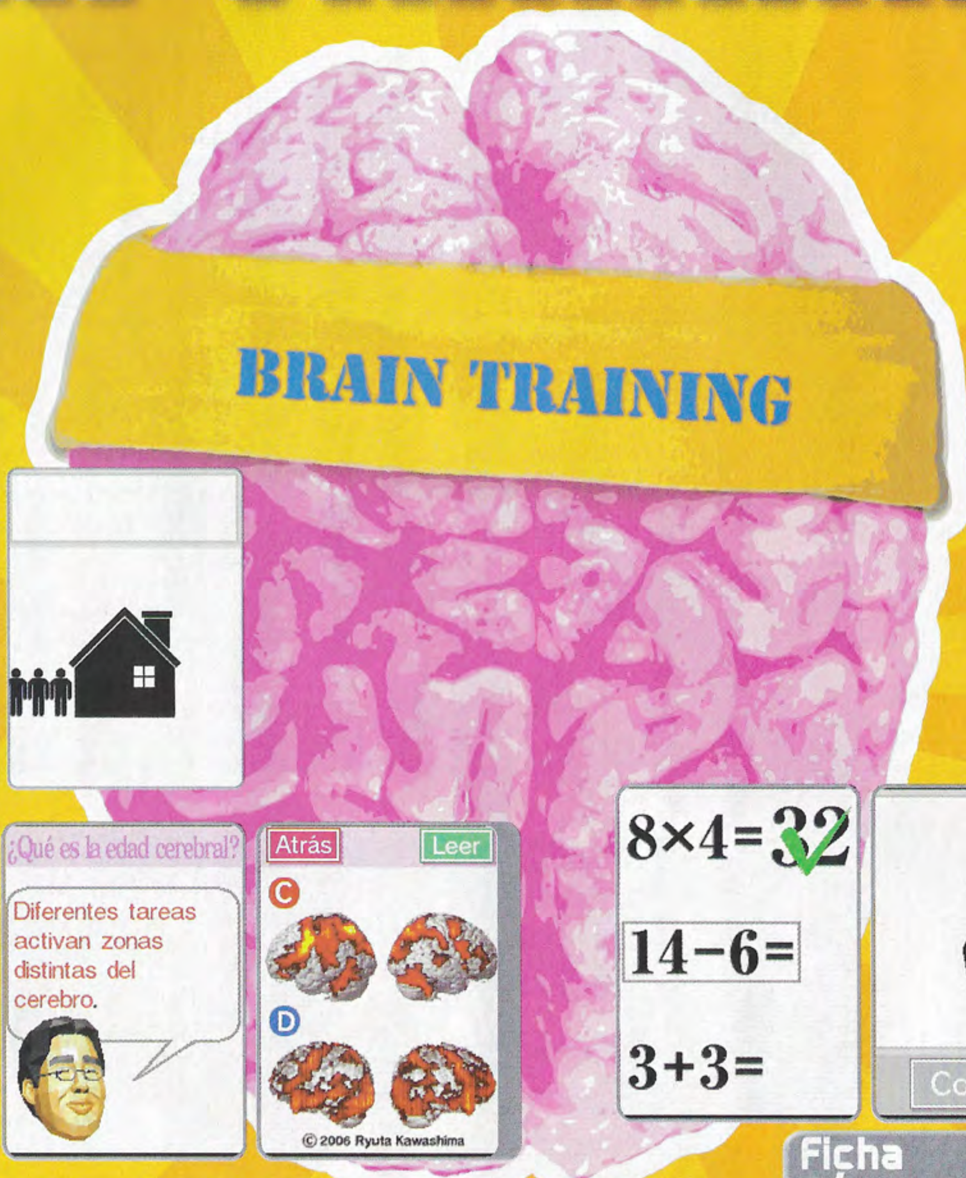






© 2005 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA SPORTS, y el logo de EA SPORTS son marcas comerciales o marcas comerciales registradas de Electronic Arts Inc en los EE.UU. y/u otros países Todos los derechos reservados. Official FIFA licensed product. The FIFA Logo © 1977 FIFA TM. Producido bajo licencia por Electronic Arts inc. Los nombres y parecidos de los jugadores utilizados bajo licencia de The International Federation of Profesional Footballers "(FIFPro)" equipos nacionales, clubs, y/o ligas. © 2005 MLS. MLS, the MLS logo, Major League Soccer and MLS team identifications are proprietary rights of Major League Soccer, LLC. Todos los derechos reservados. Campeonato nacional de Liga 2005/2006. Primera/Segunda División. Producto Oficial de la LFP. Dolby y el logo de la doble-D son marcas comerciales de Dolby Laboratories. El resto de marcas son propiedad de sus respectivos propietarios. EA SPORTS es una marca de Electronic Arts™. Published by Electronic Arts Ltd. Developed by Electronic Arts Inc

BRAIN TRAINING



Todavía no tenemos claro si la comunidad científica se ha puesto de acuerdo sobre los posibles beneficios para la salud de los videojuegos, pero al menos hay un doctor que parece haber descubierto la forma de aprovechar la Nintendo DS para ejercitar nuestra mente.

¿Se puede entrenar la inteligencia? Pues según el Dr. Ryuta Kawashima, resolver ejercicios sencillos de matemáticas, memorización y leer en voz alta es una forma mantener el cerebro sano y avispado. Aprovechando la tecnología de Nintendo DS, el eminente científico nipón nos presenta una forma sencilla y divertida para hacer trabajar la mente con «Brain Training».

Puesta a punto del cerebro

Una de las cosas más llamativas de este juego es que te desafía desde el primer momento con conceptos desconcertantes. Para empezar, tienes que sostener la consola de lado, como si fuera un libro. La pantalla principal (a la izquierda) presenta información, y la pantalla táctil (a la izquierda) se usa para resolver los problemas. Estos van desde resolver cálculos matemáticos con rapidez (del estilo, "8x7=") a memorizar palabras que luego tienes que escribir en la pantalla. En otro ejercicio aparecen palabras coloreadas y tú tienes que decir el color en voz alta (a pesar de que la palabra diga otro color, haciéndote

Sudoku manía

Por si no sabes lo que son los sudoku, se trata de unos ejercicios donde rellenas una cuadrícula con números del 1 al 9, sin que se repitan en las columnas ni en las celdas de 3X3. En realidad no tiene nada de matemático, sino más bien de lógica y deducción. Para escribir un número haces zoom en cada celda y puedes poner números pequeños a modo de anotaciones en las esquinas y en el centro antes de escribir el número definitivo en grande.



Ficha Técnica

Compañía
Nintendo

Género
Puzzle

Lanzamiento
Junio

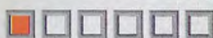
Dirigido a ...
+ 3 años

Cibercontacto
www.nintendo.es



Valoración

Gráficos



Jugabilidad

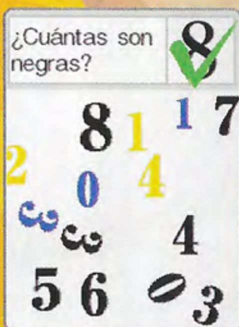


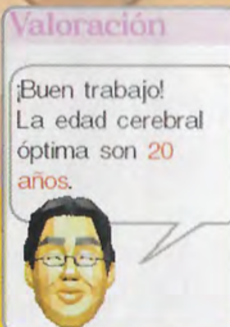
Sonido/FX

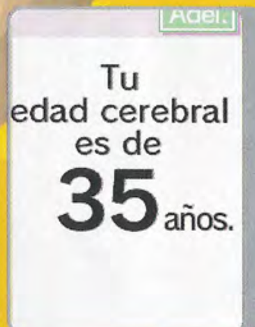


Originalidad









Las sorpresas del doctor

▸ El Dr. Ryuta Kawashima está representado en el juego con una cabeza flotante que habla mediante globos estilo cómic. Además de explicar las reglas de cada ejercicio, también te da consejillos, te explica cosas interesantes acerca de cómo funciona el cerebro y se pone triste o se enfada si faltas a tus sesiones de entrenamiento diarias. A veces incluso te sorprende con ejercicios desconcertantes, como dibujar algo o escribir lo que comiste ayer en la pantalla.

dudar y perder tiempo), o ves una serie de pantallas con números pulsantes y deslizantes y te preguntan cuántos hay de un tipo determinado. No todos los ejercicios están disponibles desde el principio, sino que se van desbloqueando poco a poco a medida que juegas. Más que mantenerte ocupado durante horas, «Brain Training» te pide unos minutos al día, pero eso sí, constancia para obtener resultados. Tus puntuaciones se almacenan día a día, y puedes consultar unas gráficas para ver cómo has ido mejorando a lo largo del tiempo.

El desafío del doctor

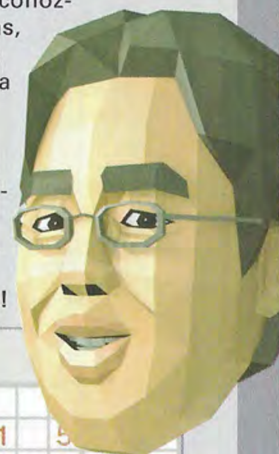
Además de los ejercicios de entrenamiento, dispones de una especie de examen cerebral para que compruebes la "edad" de tu cerebro. La primera vez que haces el examen probablemente obtengas una puntuación muy mala, de 80 años o así, y la idea es que practicando a menudo mejores ese resultado hasta llegar a los 20, que es la mejor puntuación posible. La faceta multijugador está cubierta por una "batalla de cálculos" en la que pueden participar hasta quince jugadores con una sola consola, y también por el hecho de que 4 jugadores pueden registrar sus datos, jugar a diario y comparar sus resultados.

Quizá para algunos vean un problema en la idea de jugar solo unos minutos al día. ¿Qué haces si quieres jugar más tiempo? Pues para eso están los ejercicios de sudoku, que están implementados con gran elegancia gracias a la pantalla táctil.

«Brain Training» es un título estimulante, distinto a cualquier otro. Es algo repetitivo (no hay muchos ejercicios diferentes), pero intentar mejorar tus marcas se convierte rápidamente en una sana adicción. En definitiva, se trata de un juego muy recomendable, sobre todo para disfrutarlo en familia y "picarse".

Guía de juego

Lo primero que tendrás que hacer con este juego es habituarte a las dificultades de su sistema de reconocimiento de voz, números y letras. Con los números no hay ningún problema: tendrías que dibujar un auténtico churro para que el programa confunda las cifras que trazas en la pantalla táctil, aunque a veces puedes tener que dibujar el 5 con un solo trazo para garantizar que no haya errores. El reconocimiento de voz es aceptable, pero tienes que poner buen cuidado de pronunciar bien y con claridad. Vamos, que si eres un poco tartaja, lo llevas claro. Donde vas a tener más problemas es con el reconocimiento de las letras, donde el desafío no es tanto acordarte de las palabras como conseguir escribirlas de modo reconocibles. Tus primeros intentos serán un desastre, así que concéntrate al principio en determinar el modo en que tienes que escribir cada letra para que el programa la reconozca. Por ejemplo, a lo mejor descubres que la "i" es más fácil de reconocer en minúsculas que en mayúsculas (que a menudo se confunde con la "I"). Una vez que sepas cómo hacer que el juego reconozca tus letras, el ejercicio de escritura será tan rápido y satisfactorio de realizar como los demás. ¡No te desanimes!







NDS

POKÉMON LINK

La caza del pokémon no ha terminado, ni mucho menos: tan solo ha cambiado de forma. Normalmente los juegos de pokémon son títulos de rol, pero no es la primera vez, ni la última, que la franquicia se adentra en otros géneros. En el caso de «Pokémon Link!», la cosa va de puzzles de ritmo frenético en los que tienes que juntar a cuatro pokémon iguales para hacerlos desaparecer de la pantalla antes de que la saturen.

La mecánica de juego clave en este caso está íntimamente asociada a la función de tocar y arrastrar de la pantalla táctil, ya que así es como mueves a los pokémon. Los desplazamientos afectan a toda la fila o a toda la columna, y los pokémon que desaparecen por un lado, aparecen por el otro. A este mecanismo se añade el concepto de "linkaje fácil": cuando haces desaparecer cuatro pokémon, durante un breve instante puedes "linkar" pokémon en grupos de tres. Y si lo logras, pues en grupos de dos. El resultado son reacciones en cadena brutales capaces de limpiar casi toda la pantalla, lo que dota al juego de un dinamismo encomiable. Lo malo es que el ritmo es tan frenético, que resulta difícil planificar este tipo de jugadas grandiosas, y suelen producirse más por suerte que por otra cosa. Los modos de juego son casi mínimos, aunque no falta el imprescindible multijugador, compatible con una o dos tarjetas de juego, y un divertido modo historia que luce una sorprendente estética más propia de las "Supernenas" que del anime japonés. En resumen, un juego de puzzle bien majo con altas cualidades adictivas.

Valoración

Gráficos



Jugabilidad



Sonido/FX



Originalidad



Ficha Técnica

Compañía
Nintendo

Género
Puzzle

Lanzamiento
Junio

Dirigido a ...
+ 3 años

Cibercontacto
www.nintendo.es

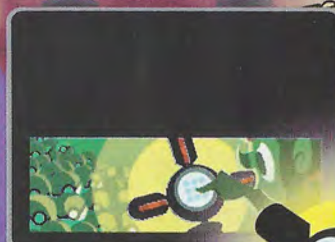














La batalla contra los jefes finales

▶ En el modo historia interpretas a una intrépida agente secreto en una misión para recuperar pokémon. Además de pantallas de dificultad progresiva, este modo ofrece emocionantes combates contra estrafalarios jefes finales que te ponen las cosas difíciles. Sus estrategias favoritas son desplazar filas aleatorias para trastocarte las jugadas, lanzar bolas inamovibles (salvo por Ditto, tu comodín) y crear apagones en los que debes reconocer a los pokémon según sus siluetas. ¡Diabólico!



MEGACONCURSO

NINTENDO DS







SORTEAMOS:

- 3 CONSOLAS NINTENDO DS + JUEGO METROID PRIME HUNTER
- 5 JUEGOS METROID PRIME HUNTER

PRUEBA EL MODO WI-FI GRATUITO EN LAS ZONAS ADSL WI-FI DE TELEFÓNICA





CONSULTA LOS HOTSPOTS DISPONIBLES EN WWW.NINTENDOWIFI.COM





ENVÍA UN **SMS** AL **7210** CON LA PALABRA **METROID** SEGUIDO DE UN ESPACIO Y LA RESPUESTA A LA PREGUNTA QUE TA PLANTEAMOS:

¿CUANTAS PERSONAS PUEDEN ENFRENTARSE EN LAS BATALLAS ON LINE USANDO LA CONEXIÓN WI-FI DE NINTENDO?

A) 2 B) 4 C) 6

EJEMPLO: METROID(ESPACIO)A SI CREES QUE LA RESPUESTA CORRECTA ES 2.

Promoción válida hasta el 15/07/06. Coste del sms 0,90€+ IVA. Válido para cualquier marca o modelo de móvil. Cuantos más mensajes envíes más posibilidades tienes de ganar

FINAL FANTASY IV ADVANCE

Marchando otro canapé de caviar beluga de "Ultramarinos Square-Enix". Y mientras las consolas de Sony están a puntito de recibir los remakes del fantástico episodio VII, a la GBA le ha tocado el de uno de los que ayudaron a cimentar las bases de la ya mítica franquicia, al poner de dulce la historia y el sistema de juego, dos de los puntos más débiles de las primeras entregas. La verdad es que los jugones veteranos estamos de enhorabuena por el buen rollito entre Nintendo y Square-Enix, que ya propició un fetén mix de las dos primeras partes (ese «Dawn of Souls»). Aunque aquí partían con cierta ventaja, ya que la versión original en la Super NES fue fundacional y fundamental. Así que nos volvemos a encontrar con el zangolotino y virulento Cecil intentando volver al redil de su volandero Reino de Baron mediante la entrega de un misterioso paquete. El mensaka y su coleguita Kain deberán recorrer 18 pasajes, entre ciudades, cavernas, mazmorras y bosques, en una trama plagada de giros y subtramas que ni una teleserie charcutera. Con un entonces revolucionario sistema de lucha por turnos (manejando hasta a cinco personajes simultáneamente, entre ellos monjes, ninjas, ingenieros o brujos), el juego avanza a pasos agigantados gracias al límite de tiempo para atacar o defenderse. Por tanto, rapidez al aplicar magias, tanto blancas como negras, que de todas se puede aprender una miaja, aunque los ataques más poderosos también se toman su tiempo. Unos cuidadosísimos gráficos, perfectamente "retroalimentados" y un doblaje al castellano perfecto hacen de esta reedición todo un acontecimiento. Lástima que, de momento, no podamos disfrutar de la edición especial de GBA Micro en azul oscuro y con filigranas ad hoc que han lanzado en Japón para celebrar el acontecimiento. Bueno, a lo mejor más vale tarde que nunca.



Ficha Técnica

Compañía
Square Enix

Género
Rol

Lanzamiento
Junio

Dirigido a ...
+ 7

Cibercontacto
www.nintendo.es

Valoración

Gráficos


Jugabilidad


Sonido/FX


Originalidad


Jugosos extras

Aparte de las novedades en cuanto a sistema de ataque, esta edición demuestra su mimo y cuidado con jugosos contenidos extras, como esas mazmorras de entrenamiento y de resistencia (con 50 niveles), nuevos enemigos y jefes finales, un Bestiario más nutrido de lo habitual, gramola para los hits de Uematsu, y una opción de salvado rápido perfecta para no quedarnos con la magia más colgada que un jabugo. Lo dicho: más gasolina destilada para una franquicia que avanza tanto hacia adelante como atrás, tris trás.





FINAL FANTASY IV
ADVANCE

GAME BOY ADVANCE



SQUARE ENIX.

VENCE TU LADO OSCURO

¡El Reino de Baron está amenazado por siniestras fuerzas!
No te dejes conquistar por la llamada del mal y emprende la aventura para devolver la luz al mundo. Resucita un legendario FINAL FANTASY, con nuevas armas, nuevos enemigos y emocionantes nuevas mazmorras que harán arrodillarse incluso a los aventureros más duros.
Saca el héroe que llevas dentro.

FINAL FANTASY IV ADVANCE
Sólo para Game Boy.



GAME BOY ADVANCE™

www.nintendo.es

© 1991, 2005, 2006 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. ILLUSTRATION © 2005 YOSHITAKA AMANO. FINAL FANTASY, SQUARE ENIX and the SQUARE ENIX logo are registered trademarks of Square Enix Co., Ltd. TM AND ® ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. © 2006 NINTENDO.

TABLE TENNIS

Velocidad y adicción para el ping-pong de última generación. ¿Y cómo a nadie se le había ocurrido recuperar el deporte que inauguró los videojuegos en sistemas modernos? En Rockstar pensaron que esta situación de olvido era injusta y se pusieron manos a la obra, pero en vez de homenajear al mítico «Pong» ellos han querido festejar en forma de videojuego sus ratos de ocio libres, representando con minuciosidad este frenético deporte. El resultado es «Table Tennis», un increíble título deportivo que une varias disciplinas jugables con unos gráficos a la altura de la última consola de Microsoft. Los modos de juego son los típicos para este tipo de títulos, es decir, carrera profesional, versus (también por Xbox live) y partida rápida fundamentalmente. Lo que no es tan usual es el sistema de control; si bien podríamos jugar de una forma tradicional usando los botones de directo o bombeo, se han incluido opciones de efecto y ralentización del tiempo para dar más variedad al ritmo. Pero lo mejor de todo es que los supergolpes (indicados con un sutil halo de colores alrededor de la bola) pueden ser respondidos con otro, asemejando la jugabilidad al género de la lucha, y más concretamente al «Dead or Alive» de la misma Xbox 360. Qué decir en cuanto a gráficos, estupendos se miren por donde se miren. Quizá algo escasos los personajes (11 en total), pero tan bien recreados, con esa ropa que se arruga con el tiempo y también se va sudando, unos primeros planos que parecen sacados de la Eurosport y una física de la bola realmente conseguida. Señores, punto, match y partido… sobre mesa.









Valoración

Gráficos



Jugabilidad



Sonido/FX



Originalidad



Ficha Técnica

Compañía
RockStar

Género
Deporte

Lanzamiento
Mayo

Dirigido a ...
+ 3 años

Cibercontacto
www.rockstargames.com/tabletennis.com

Darle a la pelotita no es tan fácil

Si por algo destaca «Table Tennis» es por su intuitivo control. Los puntos son larguísimos y espectaculares como en «Virtua Tennis», pero mil veces más rápido utilizando todos los botones del pad, y es ahí donde reside su principal virtud. La velocidad de manejo multiplica los reflejos, y pulsar dos botones simultáneamente es fundamental para conseguir engañar a los jugadores más experimentados. De hecho, la física es tan real que te entran ganas de coger una pala de verdad y ver si lo que has hecho en el juego se puede hacer sobre una mesa. En definitiva, jugabilidad accesible para todos.

[XBOX 360] 80 JUEGOS = DIVERSIÓN INFINITA



XBOX 360™

XBOX LIVE

RUMBLE ROSES XX

Las chicas más guerreras y exuberantes saltan otra vez al ring para una nueva exhibición de "dale al mono que es de goma". El concepto era oro puro en PS2 y lo sigue siendo en Xbox 360: Combates de "wrestling" (lucha libre americana) donde las contendientes son chicas guapas de cuerpos esculturales. El problema, aparte del sexismo exacerbado, es que no hay tanta profundidad como para mantener el interés durante mucho tiempo. Eso sí, hay que reconocer que, si de lo que se trataba era de gozar viendo a chicas monas pegándose revolcones y luciendo palmito, el objetivo se ha conseguido plenamente, porque los gráficos son impactantes. Las principales quejas del título son sus pocos escenarios y ausencia total de un modo historia (aunque al menos se puede jugar en Xbox Live). En vez de eso, las mozas aumentan de popularidad a medida que ganan combates hasta desbloquear una versión "superstar", con movimientos letales mejorados y un uniforme más vistoso. Aparte de esto, destaca la posibilidad de celebrar combates por parejas y de configurar a las luchadoras (cambiarles el uniforme, las medidas...). El sistema de lucha es muy simple, quizá con la idea de permitirte ver los movimientos más espectaculares con un mínimo esfuerzo. De hecho, las diversas variedades de ataque letal se desencadenan pulsando un simple botón. Si bien no se trata de un título de lucha tradicional, de los de echarles horas hasta dominar todos sus entresijos, «Rumble Roses XX» cumple su función como producto de consumo rápido para adolescentes con hormonas desatadas. Si buscas algo más allá de eso, lo mismo te llevas un pequeño chasco.



Valoración

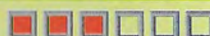
Gráficos



Jugabilidad



Sonido/FX



Originalidad







Las típicas llaves de wrestling no faltan en este acalorado ring de poderosas luchadoras.



Ficha Técnica

Compañía
Konami

Género
Lucha

Lanzamiento
Mayo

Dirigido a ...
+ 12 años

Cibercontacto
www.konami.com/gs/gameinfo.php?id=163

Los nuevos modos de juego

Además de luchar en un ring y derrotar a la adversario a base de dolorosas llaves o inmovilizándola en el suelo, se contempla un burdo modo de juego a lo "Tekken" donde la victoria se consigue reduciendo a cero la salud de la contrincante. Más chorra todavía es el combate de la reina, donde la perdedora es sometida a una humillación (bailar, posar, sufrir cosquillas, etc.) durante una secuencia de vídeo.





AL COMPRAR DRAGON BALL Z SHIN BUDOKAI PARA PSP

PODRÁS LLEVARTE ESTA MAGNÍFICA SCOOTER APRILIA SR50R



Bases depositadas ante notario

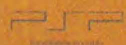
PROMOCIÓN VÁLIDA DEL 17 DE JUNIO AL 31 DE JULIO DE 2006

ESTA PROMOCIÓN NO SERÁ VÁLIDA EN ISLAS CANARIAS, ISLAS BALEARES, CEUTA Y MELILLA.

PROMOCIÓN EXCLUSIVA El Corte Inglés







© 1989 Bird Studio/Shueisha, Toei Animation © 2006 BANDAI Distributed by Atari Europe SASU "PSP" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc.

Consigue el videojuego oficial de X-MEN
+ el pack de la saga en DVD por el súper precio de 69,90 €



X-MEN PS2





PACK SAGA DVD
(Ediciones especiales)

69,90 €









PROMOCIÓN EXCLUSIVA DE:

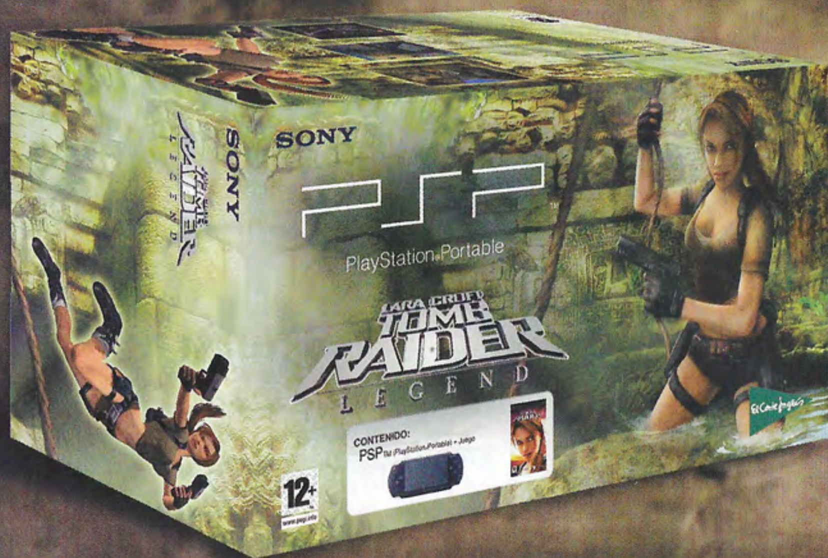


© 2005 Twentieth Century Fox Home Entertainment LLC. Todos los derechos reservados. X-MEN personajes asociados a: TM&©2006 Marvel Characters, Inc. Todos los derechos reservados

MARVEL, X-MEN and all related character names and the distinctive likenesses thereof are trademarks of Marvel Characters, Inc., and are used with permission. Copyright © 2006 Marvel Characters, Inc. All rights reserved. www.marvel.com. This interactive game is produced under license from Marvel Characters, Inc. X-Men: The Last Stand Motion Picture and images from Motion Picture © 2006 Twentieth Century Fox Film Corporation. All rights reserved. Game © 2006 Activision Publishing, Inc. Activision is a registered trademark of Activision Publishing, Inc. All rights reserved. Microsoft, Xbox, Xbox 360 and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries. TM, ®, Game Boy Advance, Nintendo GameCube and Nintendo DS are trademarks of Nintendo. © 2004 Nintendo. All rights reserved. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved. PC CD-ROM logo TM and © IEMA 2003. The ratings icon is a registered trademark of the Entertainment Software Association. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.

www.elcorteingles.es

PROMOCIONES



PSP BASE
+
TOMB RAIDER

229,95€

Disponible a partir del 9 de Junio.



+



XBOX 360 + GHOST RECON

429´95€





Promociones sólo en El Corte Inglés

RINCÓN DEL JUGADOR



Trucos

Pac Man World 3 (PS2)

Durante el juego, pulsa X, L1, R1, Círculo, Círculo, R2 para mejorar el puñetazo de Pacman.
En la pantalla de menú principal, pulsa con rapidez izquierda, derecha, izquierda, derecha, círculo, arriba para desbloquear todos los niveles y los laberintos 3D.

Rampage Total Destruction (PS2)

Pulsa L2+R2 en el menú principal y podrás introducir las contraseñas que desees:

Desactivar los trucos: 000000
Mejorar a todos los monstruos: 011235
Destruir los edificios con un solo golpe: 071767
Modo demo (2 monstruos al azar): 082864
Desbloquear todos los monstruos y niveles: 141421
Ver la secuencia final: 667301
Inmunidad a proyectiles: 986960

Tomb Raider Legend (PS2)

Tras completar el juego, los códigos cheats se activan para su uso. Introduce el código correspondiente al truco que desees mientras juegas.

Antibalas: Mantén pulsado L1 y pulsa X, R1, Triángulo, R1, Cuadrado, L2.
Absorción de salud: Mantén pulsado L1 y pulsa Cuadrado, Círculo, X, L2, R1, Triángulo.
Munición infinita para el fusil de asalto: Mantén pulsado L2 y pulsa X, Círculo, X, L1, Cuadrado, Triángulo.
Munición infinita para el lanzagranadas: Mantén pulsado L2 y pulsa L1, Triángulo, R1, Círculo, L1, Cuadrado.
Munición infinita para la escopeta: Mantén pulsado L2 y pulsa R1, Círculo, Cuadrado, L1, Cuadrado, X.
Munición infinita para el subfusil: Mantén pulsado L2 y pulsa Círculo, Triángulo, L1, R1, X, Círculo.
Disparos mortales: Mantén pulsado L1 y pulsa Triángulo, X, Triángulo, Cuadrado, L2, Círculo.
Modo sin texturas: Mantén pulsado L1 y pulsa L2, X, Círculo, X, Triángulo, R1.
Excálibur: Mantén pulsado L2 y pulsa Triángulo, X, Círculo, R1, Triángulo, L1

Club de Fans

¿Qué se sabe de una edición especial de Devil May Cray 3?
Alberto Rodríguez (Santander)

Devil May Cry 3

Estás en lo cierto, a finales de septiembre esa edición a la que aludes aterrizará en PS2 bajo el título «Devil May Cry 3: Dante's Awakening Special Edition». ¿Y qué nos encontraremos? Pues las aventuras de Dante hipervitaminadas e hipermineralizadas con un paquete de contenidos adicionales y opciones de impresión. Para empezar se mantiene toda la acción gótica desenfrenada que hiciera tan popular a la saga, aunque con el plus de introducir un sistema de "estilos" que añade mayor nivel de profundización. Dependiendo de sus propias preferencias, los jugadores pueden elegir armas de corto o largo alcance y estilos de juego defensivos o de evasión. En cuanto a la opciones, algunas como Turbo incrementan la velocidad del juego en un 20%, Película da la posibilidad de desbloquear impactantes secuencias cinemáticas y Bloody Palace desencadena una horda de enemigos contra Dante. Aunque para enemigos Jester, nuevo en la demoníaca plaza, y Vergil, el malévolo hermano de Dante ahora manejable con su propio estilo de lucha. Si a esto le añadimos ajustados niveles de dificultad y la repotenciación de los estupendos contenidos del original «Devil May Cry 3» (desde gráficos mejorados, nuevo diseño de los personajes o sistema de combos), no cabe la menor duda de que estamos ante una golosa propuesta no sólo para los fans, sino para los que todavía no han llamado a las puertas del infierno.





Si quieres que hagamos un seguimiento especial a tu juego favorito, no tienes más que escribirnos a megaconsolas@estrenos21.com

Galería

Si arriba anunciamos la edición especial de «Devil May Cry 3», Jaime López Cisneros (17 años), de Galapagar, nos recuerda en este estupendo dibujo una pose típica de Dante. Esperemos que disfrutes con tu premio: «NBA Live» para GC.





Si tu dibujo resulta elegido para ser expuesto en la "Galería" del próximo número de Megaconsolas, habrás ganado este fabuloso videojuego. Envía tu dibujo a José Abascal, 55, Entreplanta Izda. 28003-Madrid, o bien por e-mail a megaconsolas@estrenos21.com. Y no olvides de aportar tus datos (Nombre, dirección, teléfono y edad).

NUESTROS CINCO FAVORITOS

1. **Tomb Raider Legend (PS2)**
El regreso a la aventura le ha sentado de miedo a nuestra intrépida heroína. ¡Y ya son diez añitos!

2. **Daxter (PSP)**
Después de dejar atrás a Jak, el pequeño y peleón Daxter se suelta la melena por libre con acción plataformera de grueso calibre.

3. **Top Spin (Xbox 360)**
El mejor simulador de tenis no defrauda en la nueva pista de 360 con subidas a la red hiperrealistas y golpes gráficos maestros.

4. **Metroid Prime (DS)**
¡Menuda pasada convertir el stylus en el arma más poderosa de la galaxia! Así cualquiera se mete en el traje de Samus.

5. **Guitar Hero (PS2)**
Tocar, guitarra en mano, míticos temas de Los Ramones, Ozzy Osbourne o Queen es sencillamente electrizante.

Retrato

...Kratos

1

EDAD: Más años que la Cuesta de la Vega, encima con las heridas de la guerra de Esparta encima. Menos mal que el rapado y el maquillaje le quita unas cuantas décadas.
LOOK: Entre fan de la selección de Austria y concursante de Eurovisión línea dura.
HAZAÑAS: Sin la ayuda de un cerrajero se hizo con la Caja de Pandora y le dio boleto a Ares, dios de la guerra. Aparte, se le sospechan romances con las mujeres más bellas del cotarro. Si larga en «Salsa rosa», se hace de oro.

2

ARMAS: Mayormente, las Espadas del Caos, juguetitos con los que ha repartido canela en rama a bicharracos como la hidra acuática, el minotauro (dejando el laberinto que ni Pepe Gotera y Otilio), las cabecitas del cancerbero, los sátiros y mil y un gambiteros más.
MEDALLA: Haber protagonizado «God of War», uno de los mejores juegos para PS2 de la pasada temporada.

3

FUTURO: Presumiblemente brillante, ya que para el año que viene saldrá a la venta «God of War ii: Divine Retribution», que ha dejado boquiabierto a medio E3. De momento, Kratos ultima sus lecciones de equitación con su Pegaso negro y las de esgirma con las Espadas de Atenea, su nuevo regalito. Aparte, busca abogado para enfrentarse con el furibundo y tronchante individuo de www.yosoykratos.com. Gajes de ser megaestrella.

Te lo dice Galibo ...

El carnicero de Milwaukee

Para mí, jugar a ‹Trauma Center: Under the Knife› ha sido una experiencia reveladora. Se trata de un juego en el que interpretas a un joven y prometedor cirujano, y el objetivo es operar a los pacientes con precisión y limpieza. En mi caso, lo que hago es abrirlos en canal y trastear con el desconcertante instrumental médico hasta que sus constantes vitales caen en picado y tiene que venir un doctor más experimentado a relevarme, tras lo cual la dirección del hospital toma la muy sabia decisión de ponerme de patitas en la calle.
He intentado mejorar, en serio, pero es que tengo una memoria malísima para acordarme de los pasos de la operación y, cuando se trata de cortar, me tiembla el pulso y acabo haciendo un estropicio que ni el carnicero de Milwaukee. Yo creo que la culpa es de la enfermera, que está como un queso y me pone nervioso tenerla ahí mirando todo lo que hago, lista para echarme la bronca a la menor oportunidad. Así no puede uno concentrarse, oiga.
En cualquier caso, espero que ahora mi madre comprenda que hice muy bien en abandonar la carrera de medicina. Hay gente que ahora sigue con vida gracias a ello, mamá.



Foro abierto

¿Qué tiene de novedoso el mando de la PS3? Amalia García (Madrid)

En el E3 lo pudimos ver in situ, aparentemente muy similar al Dual Shock 2 de PS2. La innovación del nuevo mando está en tener un sistema de detección de movimiento de seis ejes de alta sensibilidad y precisión, que elimina la necesidad de ajustes adicionales en el sistema de pantalla. También podemos encontrar un nuevo botón para acceder al menú principal. Otros detalles importantes son que los botones L2 y R2 tienen mayor tamaño. El mando es ahora inalámbrico y la batería se carga vía USB.

Me he enganchado a «Guitar Hero», pero se me va acabando la cuerda. ¡¡Necesito nuevas canciones!! ¿Qué parches circulan por ahí, por la red, qué ampliaciones...? Heavy Chase(Internet)

¿Algo mejor que una nueva edición del guitarrero título? A finales de año tendremos a la Gibson repartiendo más notas con 55 canciones nuevas, así como un modo multijugador cooperativo que va a saltar chispas. Lo mejor de esto es que cada jugador tendrá su propia guitarra e incluso podrá hacer el rol de bajo de la banda. Menudo conciertazo podemos montar en nuestro salón.

Puedes escribirnos a:
José Abascal 55, Entreplanta Izda.
28003-Madrid.

O si prefieres por e-mail a:
megaconsolas@estrenos21.com



TRANSPORTA TU PLAY ADONDE QUIERAS
Logic3 PS2 Carry Kit

¿Están a punto de llegar las vacaciones y ya la maleta está que revienta como para llevar también la Play? Tranquilo colega que para todo hay solución, sobre todo si se cuenta con un maletín tan práctico como el Carry Kit para PSTwo de Logic3 . Este maletín incluye compartimentos para la consola PS2 Slimline, dos mandos y adaptador AC,CD/DVD. Además, el Carry Kit cuenta con mando para PS2, un apañado soporte vertical con compartimentos para cinco DVDs/juegos y un control remoto DVD para activar una peli tras unas cuantas partidas con tus juegos favoritos. Vamos, para llevarte la diversión allá donde tú quieras

SAFARI DOGS PACK

Los cachorros están de moda en el universo DS, y si no échale un vistazo a las páginas de News donde se anuncia el lanzamiento de la cuarta versión de «Nintendogs». De ahí la oportunidad de Safari Domina de Herederos de Nostromo para lanzar esta nueva línea de accesorios para personalizar la portátil de Nintendo. Inspirada en los famosos cachorros virtuales, en Safari Nintedgos se ha obtenido un diseño alegre y divertido para los más pequeños. Este pack incluye seis cajas de cartuchos, bolsa de transporte, auriculares, adaptador para coche, adaptador de corriente, cargador de emergencia, dos protectores de pantalla, dos stylus retractables y correa para muñeca. Estos packs los podremos encontrar en color azul y rojo.



LUJO PORTÁTIL
PSP Blanco Porcelana

El lanzamiento de PSP no hace aún un año revolucionó el panorama de las consolas portátiles con su potencia gráfica y prestaciones multimedia. Con su diseño estilizado y ergonómico, la PSP se empezó a comercializar en brillante color negro, pero los chicos de Sony han decidido que ha llegado el momento de que los usuarios puedan también adquirirla en otra variedad cromática. Desde el pasado mes, PSP se presenta en color "Blanco Porcelana", un nuevo look limpio, elegante y muy atractivo para los amantes de la moda y el estilo. Complementando este atractivo diseño, acompañan a la consola (como ya ocurría en el antiguo Value Pack) unos auriculares con control remoto, Memory Stick Duo de 32MB y una correa de muñeca y funda igualmente de color blanco, lo que la hacen aún más llamativa. Además de la consabidas capacidades para disfrutar de juegos en 3D en altísima resolución, películas con calidad DVD, escuchar música o visionar nuestras fotografías digitales favoritas, las características inalámbricas de la portátil de Sony nos abren la posibilidad de realizar descargas de contenido adicional de www.yourpsp.com. Estos contenidos incluyen pequeños vídeos, demos de juegos o ampliaciones de juegos ya existentes (vehículos, música, nuevos circuitos...) Y ojo al dato, que a partir de septiembre podremos acceder a Planet PSP, una guía interactiva de turismo con mapas, vídeos, fotos, itinerarios y hasta recomendaciones de locales.
¿Se puede pedir más?



PACK PSP+UMD
Pelis con sabor oriental

El lanzamiento de la nueva PSP Blanco Porcelana ofrece un pack en el que además de la consola podemos disfrutar de dos recientes y exitosas películas en UMD. "Memorias de una Geisha", basada en el best seller de Arthur Golden, es la incansable lucha de una joven obligada por las circunstancias a convertirse en la más importante geisha de Kyoto. Junto a esta hermosa historia de sacrificio, perseverancia y amor, hallaremos también "La casa de las dagas voladoras", película de acción que combina escenaios increíbles con batallas espectaculares.



ESTOPA
6649 Vacaciones
6648 No quiero verla +
6647 Mediterraneo
6646 Cacho a cacho
6645 Tragicomedia
6644 Pastillas de freno
6643 Fin de semana
6642 Como Camaron
6641 Fuente de energia
6151 No quiero verla mas

LOGOS Y TONOS
WWW.LOGOSYTONOS.COM

7258 EANIE MEANY (ANUNCIO ADIDAS MUNDIAL 06)

ARTISTAS ORIGINALES
Usales como tonos de llamada o de mensaje en tu móvil
2790 DJ Tiesto Traffic
4288 Merche Eras tu

MUSICA REAL
TUS CANCIONES FAVORITAS

envía **REAL31** + un espacio + el código de la canción que quieres al **7808**

EMI · VALE MUSIC · blanco y negro · Warner Music · UNIVERSAL

6927 Huecco Rumbatom pa mi guerrera
6911 El Koala Opa yo viaze un corra
6067 Bob Sinclar Love generation (en español)
4390 Shin Chan zapatillas
6674 EDURNE DESPIERTA
5375 Madonna Hung up
5399 Fito y Fitipaldis La casa por el tejado
5457 Mi mundo sin ti
3432 Don Omar Pobre diabla
4461 Navajita Platea Noches de bohemia
5456 Reggaeton 02 Mala
3809 Los Chunguitos Dame veneno
5447 John Lennon Imagine
5460 Monjes Budistas Mi spirit flies to you
4290 El Efecto Mariposa No me crees
2180 Mike Oldfield Moonlight shadow
2620 Chemical Brothers Hey boy hey girl

EL CANTO DEL LOCO
6640 Zapatillas
6639 Besos
6638 Volvera
6637 Son sueños
6636 Insoportable
6635 Eres un canalla
6634 A contracorriente
6633 7 vidas
6632 Si pudiera tenerte
6631 Laura
6150 Besos

6663 Vestido azul
6662 Muñeca de trapo
6661 Rosas
6660 Perdoname
6659 Paris
6658 Pop
6657 Los amantes del circulo polar
6656 Geografia
6655 El 28
6654 Deseo de cosas imposibles
6653 Cuidate
6652 Cuentame al oido
6650 Puedes contar conmigo

TOP
3679 EL PADRINO — CINE Y TV
5628 SORRY — MADONNA
6622 HIPS DONT LIE — SHAKIRA
3672 SOY GITANO — CAMARON

TOP · NUEVOS · ANIMACIONES

A TU IMAGEN FONDOSCOLOR Y ANIMACIONES PARA TU MOVIL
NOVEDAD 47349 · 47051

Para descargar: envía un mensaje con el texto **WAP46** (espacio) código fondo o animación al **7808**
[Recuerda separar las palabras con un espacio] Ej:WAP46 42816 al 7808

y si tu código es numérico también puedes llamar al **806 52 60 87**

42206 43130 45545 45497
45577 45494 45543 45480 37607 41084 45578 45593 39629 36019 45553
46539 46936 46939 46941 46945 46948 46951 46954 46955 46930 46931
46935 36213 36236 36455 36648 35559 39095 39252 46499 46500 46505
47941 47944 47945 47946 47947 47848 47849 47850
47842 47843 47844 47835 47836 47837 47839 47840 47845 47846 47918

L@S CHIC@S MÁS GUAPOS ANIMARÁN TU MÓVIL
47073 47074 47075 47076 47077 47708 47709 47710 47711 46816 46815

Bupuppies NUEVO TAMAGOCHIS
envía **PET87** +espacio + **1911** al **5477**

No lo dudes, ADOPTA UNO.
-Gráficos impresionantes.
-+ de 15 acciones diferentes.
-Diferentes personalidades.
Mas que un juego, un amigo.

Bertie 1912 · Beniu 1913 · Pavo 1916 · Criada 1917

SONIDOS REALES
Para descargar: envía **POL71** + espacio + código sonido al **7808** o llama al **806 52 60 87**

TOP SONIBROMAS
77258 Coge el puto telefono cabron!
77762 Como el luisma no se entera
77787 El Luisma? no aqui no es...te equivocas
78694 El Luisma — Tono SMS
77441 Es tu jefe para tocarte los huevos — Barragan
77472 Que soy el telefono cogerme! — Divertido
77483 Gallina imitando Formula 1 — Divertido
77105 Toque militar
77007 Orgasmo
77265 Looney tunes — Musica
77435 Osea te cojo el telefono — Superpija de la muerte
78501 Chiquito tiene un orgasmo — Chiquito
79033 Las drogas son malas — El luisma
79322 Te la meteria — Calico electrónico
risa Carcajada — Hombre riendo
79321 Como me tocas los cojones — Calico electrónico
78697 Gollum — Tono SMS
78869 Gol del Barça — Manolo Lama
78870 Gol del Madrid — Manolo Lama
77894 Richard coge el teléfono que viene el payo verde

Voces famosas
77339 Tienes un mensaje nuevooooooo
77479 Risa bebe__Divertido
77251 Mensajeeeeeeeeeeee__Sms
77786 Que pasa neeeeeeeeeeng!__El Neng
77650 Cerco policial__Gracioso
77386 Que poderio tengo en el coño__C Mairena
77119 Bebe gracioso
77281 Cogelo que es tu camello__Torrente
77419 Por dios tata de cogerlo__Luis Moya
79262 Un cigarrito no tendrás__El moñas
77256 Uuu que es elo?__Mensaje nuevo gitano
78491 Franco desde la tumba__Franco
77896 Coge el telefono que me llevan preso
77121 Es tu jefe no lo cojas__Frase
77593 Chaval coge el telefono__Torrente
77895 Esta sonando el monomovil payo!
77287 Coge el telefono que esta sonando
77334 Grito de Tarzan__Tarzan
77325 Nos hacemos unas pajitas__Torrente
79261 Me quieren robar mi litro__El moñas
77123 Que alguien me coja!__Frase
78187 Es la hora de un briconsejo__Bricomania
77253 Soy el puto movil__Movil

animales
78683 Jabali enfadado
77217 Gatito
77064 Caballo relinchando
77063 Burro
77093 Lobo
77068 Chimpance excitado
77078 Gato maullando
77114 Vacas
77113 Rana
77075 Gallo
77201 Risa malvada 3
77065 Caballo
77098 Perro gruñiendo
77090 Tigre
77096 Leon rugiendo
77062 Buho
77221 Mosquito
77102 Ruidos de jungla
77077 Gato enfadado

Música
77252 7 de caballeria
77117 Musica del No-do
77257 Manolo cabez...
77485 Carabirubi
77160 Himno Republicano
77265 Looney tunes
77649 Musica para SMS
77471 Cancion
77101 The entertainer
77164 Himno del Betis

Películas
77224 El bueno, el malo...
77005 Sonido THX
77158 Darth Vader
77166 Doctor Maligno
77116 R2D2
77002 Grito de Tarzan
77000 20th Century Fox

PREPÁRATE PARA EL MUNDIAL 2006
ENVÍA **STRIPER28** AL **7494**

¡¡¡Todo lo que necesitas para ser el mejor hincha DE TU PAÍS!!!

para descargarte una FOTO BANDERA: ENVÍA **IMAGEN12** AL **7494**
para descargarte POLI HIMNO: ENVÍA **PF49** AL **7494**
para descargarte un JUEGO DEL MUNDIAL: ENVÍA **JAVA18** AL **7808**

1495 Playman Futbol Mundial · 1496 World Football 2006

FOTO BANDERA	HIMNO PAÍS	SELECCIÓN	FOTO BANDERA	HIMNO PAÍS	SELECCIÓN
47232	89018	Alemania	47246	89032	Holanda
47233	89019	Angola	47247	89033	Inglaterra
47234	89020	Arabia Saudi	47248	89034	Iran
47235	89021	Argentina	47249	89035	Italia
47236	89022	Australia	47250	89036	Japón
47237	89023	Brasil	47251	89037	Mexico
47238	89024	Corea del sur	47252	89038	Paraguay
47239	89025	Costa de Marfil	47253	89039	Polonia
47240	89026	Costa Rica	47254	89040	Portugal
47241	89027	Croacia	47255	89041	Republica Checa
47242	89028	Ecuador	47256	89042	Serbia
47243	89029	España	47257	89043	Suecia
47244	89030	Francia	47258	89040	Suiza
47245	89031	Ghana	47259	89044	Togo

LAS CHICAS DEL MUNDIAL
Animación 47828 Video 7116 Alemania
Animación 47831 Video 7117 España
Animación 47829 Video 7165 Argentina
Animación 47830 Video 7118 Brasil
ANIMAN A TU EQUIPO FAVORITO... ¿PREFIERES EL VIDEO O LA ANIMACIÓN?
DESCUBRE EL SECRETO DE LA CAMISETA DE TU SELECCIÓN

POLIFONICOS
Para descargar: envía un mensaje con el texto **TONOS79** + espacio + código polifónico al **7808** o llama al **806 52 60 87**
[Recuerda separar las palabras con un espacio] Ej TONOS79 85053 al 7808

TOP 20 polifónicos
84064 Darth Vader M imperial
82172 Barcelona
84067 El Exorcista
83754 Kingdom Hearts
84937 Kill Bill - Silbido
88015 Rakata
84724 El bueno, el malo y el feo
83737 Dragon Ball Z
89232 **Opa yo viaze un corra**
83739 Final Fantasy
83258 Sevilla F.C.
83658 Star Wars
83705 Zelda
80056 Insomnia
84860 Fly on the wings of love
84362 Champions League
84290 To Zanarkand
89051 Muñeca de trapo
89075 Hips dont lie
82984 Paquito El Chocolatero

VIDEOJUEGOS
83731 metal Gear Solid 2
83745 Final Fantasy 6
83732 Mortal Kombat
83750 Super Mario Brothers
83767 Final Fantasy 4
83708 Resident Evil
83720 Super Mario Brothers 3
83753 Tetris
83758 Puzzle Bobble
83733 Resident Evil 2
83735 Dark Stalkers 3
83741 Donkey Kong Country
83744 Bubble Bobble

Himnos-Fútbol
83250 Selección Española
84487 We are the champions
84436 Centenario Real Madrid
84932 Real Sociedad
84855 Amunt Valencia
83188 Real Madrid
82123 Athletic De Bilbao
84094 Himno de riego
82190 Betis
84494 La internacional
82124 Atletico De Madrid
84489 Els segadors
84490 Asturias patria querida
84492 Himno de Galicia

CINE-TV
80017 Mision Imposible
84940 Sexo en Nueva York
83837 Cocacola
84206 Moon river
84207 El Padrino
84231 Bar coyote
84437 Shin Chan
84440 El señor de los anillos
84660 SWAT - Hombres de Harrelson
84697 CSI Las Vegas
80074 El equipo A
80096 Pulp Fiction
80238 Indiana Jones
80025 The Simpsons
80043 The Terminator
85083 Aqui no hay quien viva
85529 el último mohicano
85894 Popcorn - Anuncio Clio
80143 La Pantera rosa
83883 Fraggle Rock
85606 Vals de Amelie
80044 Rocky
84560 Curro Jimenez
83834 La abeja maya
88171 Anuncio Audi A4 - I got life
80108 Benny Hill
85441 Verano azul
84759 Gladiator
85508 Pasión de gavilanes
80048 El coche fantastico
80082 La Pantera Rosa
80131 Buffy Cazavampiros
80498 El fantasma de la opera
83648 La familia Munster
85219 Volkswagen Golf
80194 Dirty Dancing Time of Life
80174 Expediente X
80014 James Bond
85974 Hospital central
84233 La historia interminable
80065 Friends
80125 Mortal Kombat
80704 Eduardo Manostijeras
80762 Casablanca
80051 Top Gun
84656 Superman
84208 Tarantella
83866 Bajo del mar
83838 Negrito del Colacao

NUEVOS
89379 Te echo de menos
89344 La noche me resbala
89343 Crazy
89346 Is it any wonder
89352 High
89357 Dos extraños
89358 Salir corriendo
89359 Las malas lenguas
89360 Tengo para ti
89361 The Hardest part
89362 Because you live
89363 Temperature
89364 The time of our lives
89365 The time of our lives
89366 Regresa a mi
89368 Unchained melody
89370 hey
89374 pata pata
89375 Feels just like it should
89376 Los restos del naufragio
89377 Dani California
89087 Caida libre
89152 Por ti
88715 Strict Machine
89303 Tiempo
89241 Hay que volver
89229 Dilema

ESPAÑOLAS
82652 Fiesta Pagana
88169 El profe
85290 La camisa negra
85351 Zapatillas
85504 Soldadito marinero
85566 Cuentale
85578 Magic Alonso
85748 Esta pena mia
85887 Antes que ver el sol
85944 Eras tu
87301 Yo te traigo flores
82935 Noches de bohemia
88628 No quiero verla mas
85514 Te regalo
89222 Dejame verte
89292 **Amo a Laura**
85899 Volverá
88168 Mi mundo sin ti
85544 No me crees
85317 Nada fue un error
85503 So payaso
84997 Valio la pena
89086 Despierta

JUEGOS JAVA
Envía **JUEGOS17** + espacio + código juego al **7494** o llama al teléfono **806 52 60 83**

TOP JUEGOS
2231 Surprise! Jelly
2052 Duke Nukem
2035 Oca
1962 Stress Test
1844 Julia Channel
1321 Asphalt:Urban GT
1263 Invaders
1425 Brothers in Arms
1440 MicroMachines
1441 Cluedo SFX
1281 P. Persia Las arenas
1655 Golf Challenge
1542 Sex Bomb
1435 Trivial Pursuit 80´s Edition
1451 Mystery mansion Pinball
1467 Bupuppies
1461 Tarot de Esperanza Gracia
1459 Winter Games
1462 Penalty Rojillo
1505 Gem Jam
1455 Storm Gunner

¿Quieres ser Millonario? clásico 1836 · Musical 1453 · Famosos 1454
Trivial Pursuit edición movil: clásico 1180 · 80's 1435 · fútbol 1421
Monopoly Tycoon 1235
1466 Sexy Poker Susana Reche
SUDOKU 2074 · 2034 · 1714

PRINCE OF PERSIA LAS DOS CORONAS código 1457

1566 · 1446 · 1419 · 1661 · 1301 · 1438 · 1563 · 1422 · 1442 · 1563 · 1651 · 1415 · 1432 · 1458 · 2080 · 2079 · 1460 · 2036 · 1418 · 1091 · 1410 · 1011

DEPORTES: 1717 · 1715 · 2096 · 1447 · 1454 · 1322

MUCHOS MÁS EN WWW.LOGOSYTONOS.COM

PRECIO SMS: 1,2 €/MEN +IVA PRECIO MAX 80X: 1,09 €/MIN RED FIJA, 1,51 €/MIN RED MOVIL IVA INCLUIDO. SÓLO MAYORES 18 AÑOS. APD CORREOS 6079 - 41009 SEVILLA. FROGGIE S.L. CIF B-91109454. Si tienes problemas bajando los contenidos comprueba su configuración GPRS y WAP con su operador de telefonía o envía CONFIGURAR al 7494 para que te lo configuremos automáticamente. Si tienes un nokia y quieres quitar el logo de operador de tu pantalla envía BLANCO al 5477. Número de atención al cliente 902013016. Nº LIC. SGAERMVBM/513/09/9019. Utilizando los servicios de logosytonos, el número de móvil de nuestros clientes queda registrado en una base de datos (Nº 2050120079 - agencia de protección de datos) cuyo responsable es FROGGIE S.L. y podrá ser utilizado para el envío gratuito de información y promociones relacionadas con logosytonos. Puede darse de baja así como ejercitar el derecho de acceso, rectificación, cancelación u oposición con tan sólo enviar un correo indicando el número de teléfono a info@logosytonos.com o llamando al 902013633. Polifonicos, true tones, temas, sonidos, aplicaciones, juegos y mms necesitan varios mensajes (ej. 3 para sonidos reales y temas, 1 para aplicaciones). Logos y tonos se descargan con un solo mensaje.

SI EL CONTENIDO PEDIDO NO ES COMPATIBLE CON TU MOVIL TE ENVIAREMOS OTRO CONTENIDO DE TU ELECCION DEL MISMO TIPO QUE SÍ LO SEA. SI ALGO FALLA EN LA DESCARGA DE TU PEDIDO SIEMPRE TE LO ENVIAREMOS DE NUEVO. ¡GARANTIZADO! SÓLO TIENES QUE LLAMAR

ATENCION AL CLIENTE LUNES-VIERNES 10-17 HORAS

¡¡¡CHATEA DONDE Y COMO QUIERAS!!! XMESSENGER PARA MOVILES
¡¡¡TU MESSENGER EN TU MÓVIL!!! DESCARGATELO Y CHATEA!!!
ENVIA **MSX40** + ESPACIO + **2269** AL **7494**
¡¡¡TODOS TUS CONTACTOS DE MESSENGER EN TU MÓVIL!!!

Virgin PLAY

¡Disfruta ya! de los mejores juegos para PSP™

PoPoLoCrois™





A la venta el 16 de Junio

Puyo Pop Fever™







Samurai Warriors 戦国無双 State of War



¡Acción y estrategia en estado puro!



Midway Arcade Treasures Extended Play





PSP™ PlayStation.Portable













© SEGA. SEGA, Los logos de SEGA y 'Puyo Pop Fever' son marcas registradas de SEGA CORPORATION. Todos los derechos reservados. © Sony Computer Entertainment Inc. © Yohsuke Tamori Todos los derechos reservados. 'PoPoLoCrois' es una marca registrada de Sony Computer Entertainment Inc. Compilación © 2005 Midway Home Entertainment Inc. Los siguientes títulos son marca registrada y copyright de Midway Amusement Games, LLC: Spy Hunter © 1984; Joust © 1982; Sinistar © 1982; Defender © 1980, Arch Rivals © 1989; Rampage © 1986; Xenophobe © 1987; Mortal Kombat © 1992; Mortal Kombat II © 1993; Mortal Kombat III © 1995; y Wizard of Wor © 1981. Los siguientes títulos son marca registrada y copyright de Midway Games West: Gauntlet © 1984; Paperboy © 1985, 1999; Marble Madness © 1984; Rampart © 1991; 720° © 1986; Toobin' © 1988; KLAX © 1989; Xybots © 1987; Championship Sprint © 1986; and Cyberball 2072 © 1989. MIDWAY y los logos Midway son marca registrada de Midway Amusement Games, LLC. Todos los derechos reservados. Utilización bajo permiso. Compilación distribuida bajo la licencia de Midway Games Ltd. Los logos "PS", "PlayStation" y "PSP" son marcas registradas de Sony Computer Entertainment Inc.